n°121 Novembre 1997

ST MAGAZINE

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

dans ce ST MAGAZINE:

éditorial / sommaire, disquette, le tout du monde informatique en 31 jours, MILAN 2000, bon de commande GESCHECK, cd rom PSI, TROISIEME FORUM DES APPLICATIONS ATARI, l'évolution d'EVOLUTION, les cahiers de l'HADES, MIDPLAY, les interfaces 8 OUT, un trio de choc, des claviers pour tous les ataristes, CAB 2.5, WENSUITE, START IT, FIND IT, INTERFACE, "icônez", mettez votre FALCON en tower, initiation à NEON 3D, des plugs'in pour POV, le lexique de la 3D de Phillipe LAFARGUE, l'image du mois, l'autre image du mois, à la gloire d'EB MODEL, les trucs de TDM : la découpe d'objets..., PLACE TO BE IV : les démos, NETZONE 97, actualités M&E : encore et toujours, programmer en assembleur, programmer le C, le Forth sur ATARI, solutions en assembleur, CAT-TAMARAN, connexion au PPPoil, tableau DP, ZERO 5 JAGUAR, BLACK HAWK, FAT BOBBY, les bonnes adresses, les petites annonces

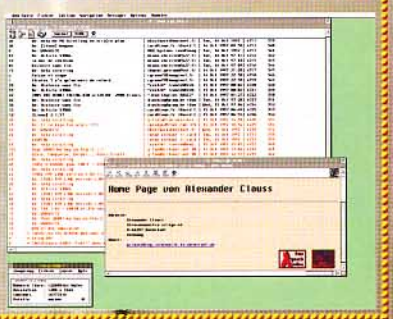
L'univers ATARI & TOS – 39 F
Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

1 **GESCHECK** en version complète, utilisable directement (non compacté) économisez de l'argent grace à votre ST

2 **Childplay**, Alterra, **Cliparts**, Bouboul, **Bridge**, Fractmap, **Jagcodes**, Simoi, **Vidéo**, Audio Master 2 Démo, **Hardware**, Crown et Creation screen shots, **Photoline démo**, Texel Démo **(sur demande et selon choix disque)**

Milan le successeur du ST arrive !!!

CAB 2.5, WENSUITE : DEUX GÉANTS DE L'INTERNET



carte PENTIUM, STARTRACK, réseau ETHERNET, port cartouche MAGIC...

L'HADES se muscle !

ZERO 5 UN NOUVEAU HIT POUR LA JAG !

L 9876 - 121 - 39,00 F

BRULEZ LES PLANCHES !!!

CALAMUS SL 96 est dispo depuis le 7 Octobre 1997 !!!

CALAMUS SL, c'est aussi tous les modules et pilotes additionnels :

Merge, Filtre, disquette filtres supplémentaires, Paint, Calplot, Ligne d'Aides, Eddie 2, Feindaten, Masque, TOOLBOX +, Lines Art, Bridge, Dégradé, Curve & Line, 4 couleurs HKS, Stéréo Magique, Phototouch, Font Jongler, Clipart, Rastercache, GDPS, Ligne d'aide, Gridplay, Stopwatch, C-Quadrat, disquette Divers Modules (1), disquette Divers Modules (2), disquette Divers Modules 3, disquette Divers Modules 4, Positionner, Alignement, Personnalisation, Franklin, Assemblage, Job, Calypso, Calypso Light, Mesure, Sélection, Code Barre, Macro Manager, Index, Navigator, Font Man, pilote Postscript Niveau 2, pilote impression TIFF, Spooler pour Linotronic, Pilote Shinko CHC S-445, Pilote VDI 3, pilote PICT, Pilote Stylus Color/Pro XL, pilote Primera Pro, pilote Wacom Ud-Serie, pilote Wacom Artpad, Pilote Fontes sérialisées CVG, Pilote import Photo Cd, Pilote import/export RTF, Pilote import Hell-Eps Photoshop, Pilote import Hell Scitex, Pilote Microtec 300/600 ZS, Pilote CLC 10, diverses fontes, Strascreening, Starscreening Pro, pack Courbes de Gradation, cd rom Calamaximus, cd rom Artworks...

Je désire recevoir gratuitement de la documentation sur CALAMUS SL'96 et ses différents modules.

(bon à renvoyer à La Terre du Milieu, BP11 74310 LES HOUCHES)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

6 & 7 Décembre 1997

BERCY EXPO – PARIS

Tim BLAKE en concert

3ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

encore mieux qu'en 1996

accès facile :
sortie Périphérique : Porte de Bercy
Métro : Bercy et Charenton
Bus : 62 Arret place Lachambeaudie
et Terroirs de France.
grand nombre de places de parking gratuites

horaires :
Samedi 7 : de 10h30 à 18h30
dimanche 8 : de 10h à 19h30

repartez les bras chargés
Loterie avec des mégas lots
Des prix incroyables, tradition salon ATARI oblige
De quoi largement rentabiliser le déplacement

tarif entrée :
60 F pour une journée, 90 F les deux jours

DES NOUVEAUTES COMME IL N'Y EN A PAS EU DEPUIS BIEN LONGTEMPS :

3 cd rom bourrés de programmes midi pour ATARI (new), **AFTERBURNER**, APEX ALPHA (new), **APEX MEDIA, ATARI COMPUTING**, ATARI COMPUTING CD ROM, ATOS (new), **AUDIOMASTER 2, AUDIOTRACKER**, BACKGROUND 3 (new), CAB 2.5 (new), CALAMUS SL 97 (new), **CD RECORDER 2**, CECILE (new), CENTINEL (new), **CENTURBO 1 evolution 3**, CENTURBO 2 (new), CIVILAZION FALCON (new), CONQUEST OF ELYSEUM (new), **D2M2**, DIAMOND BACK (new), DIAMOND EDGE (new), **DIGITAL HOME STUDIO**, DIGITAL LAB (retouche 32 bits) (new), DOLMEN (new), DP E–BACKUP (new), EVOLUTION (new), **FAD, FALCON SEULEMENT, FALCON 30**, FALCON SURROUND (new), FIND IT (new), **HADES 40, HADES 60, HD DRIVER 7.0, INVERS, L'INFOGRAPHE), JAM PRO**, JUST CALL ME INTERNET 2 (new), **M&E, MAGIC 5**, MIDPLAY (new), MILAN 2000 (new), **MODE HD**, MURIEL (new), N–AES (new), **NEMESIS**, NVDI 5 (new), **PAK 30**, PAPYRUS GOLD 5 (new), **QUADERNO, QUINCY** RACK FALCON (new), ROPOCOP (new), RUNNING (new), SANDRINE (new), SIMPSON (new), SOUND PACKAGE STUDIO (new), **ST COMPUTER**, START IT (new), STRATRACK (new), STUDIO 1024 (new), **STUDIO SON 2, STUDIO SON 4**, STUDIO SON TIME LINE 8 (new), **STUDIO SON TIME LINE 4, STUDIO SON 2, SWIFTEL PHOTO, T–Shirt**, TEXEL (new), TOS 6.0 (new), **Une foule incroyable de câbles, accéssoires et périphériques**, VECTOR (new), **VIDELITY**, VOILA ! (new), **WENSUITE 2, WORLD WIDE CATALOG**, XXCEL (new), ZERO 5 (new), **ZERO X 2**, ZOOM X (new), carte PENTIUM pour HADES (new), cd rom JAGUAR (new), **de très nombreux jeux ST/FALCON JAGUAR LYNX, des milliers de pièces détachées pour ATARI, disquettes ATARI COMPUTING, interface STRATOS, jeux JAGUAR**, joystick BLACKHAWK JAGUAR (new), **kit NEATO**, logiciels audio pour TT/HADES (new), nouveau cd rom pour CALAMUS SL (new), ROPOCOP (new), **revendeurs, TTM194**, réseau N2000 (new), **STRATOS, TRIPLE FAST CART**, un nouveau micro electrostatique à prix très bas (new), **un stock gigantesque de jeux à prix budget**, une tonne de nouveaux filtre M&E (new), éditeur RSC (new), ...

pour tous renseignements :
LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES – FRANCE
tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94 – email tdmilieu@icor.fr

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@icor.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Phillipe LAFARGUE
Guillaume TELLO
Sebastien FAVARD
Bernard DOLIN

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Godefroy de MAUPEOU : 04 50 54 49 77

ABONNEMENTS
380 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITORIAL

Avec l'arrivée du MILAN sur le marché ATARI fin 97, la gamme se reconstitue enfin. Au hauts de gamme HADES 40 & 60 se rajoute maintenant le successeur du ST : le MILAN. Il y a de nouveau un ATARI neuf pour chacun d'entre vous quel que soit votre budget.

C'est l'occasion pour nous de renouveler également la maquette du magazine tout en restant fidèle à sa formule par cahier. A l'image des bonnes nouvelles de fin d'année, le magazine se "colorie" donc et abandonne son gris "boîte de dialogue" un peu austère il est vrai.

Tout cela a demandé un peu de temps et du coup nous avons pris une dizaine de jours de retard.

A propos de retard, le cd rom du magazine proposé dans le numéro 118 en a également pris un bon, mais il est vrai que les demandes ont été si peu nombreuses qu'il n'a pas été traité en priorité. Le renouveau de la maquette, l'organisation du salon et l'ouverture d'un magasin TDM avant Décembre sur PARIS (43, rue Amelot 75011) sont passés devant.

Il faudra donc attendre encore jusqu'au début d'année 98 que nos "grandes échéances" soient passées pour que nous puissions nous y atteler sérieusement.

Nous nous en excusons vivement auprès de ceux qui l'attendent avec impatience.

En attendant je vous souhaite à tous un excellent mois de Novembre plein de promesses atariennes et rendez-vous les 6 et 7 Décembre prochain à BERCY EXPO pour le FORUM DES APPLICATIONS ATARI qui comprendra beaucoup plus d'exposants que l'année passée et notamment du côté des exposants étrangers et, qui sait, avec peut-être avec la possibilité d'acheter des MILAN sur place.

Godefroy de MAUPEOU

TDM DISTRIBUTION	p. 2, 55, 78, 81
FORUM ATARI	p.3
ABONNEMENTS	p.7
NOMAD	p.9
DREAM	p.17
SOFTJEE	p. 23
PARX	p.27, 15
OXO SYSTEM	p.29
IFA	p.37
TERRE DU MILIEU MAGASIN	p.44
JAGUAR CONNEXION	p.53
ST DP	p.70
3615	p.77
BONNES ADRESSES	p.80
CLUB ST	p.82
HADES	p.84

SOMMAIRE

éditorial / sommaire	p. 4
disquette	p. 6
le tout du monde informatique en 31 jours	p. 8
MILAN 2000	p. 10
bon de commande GESCHECK	p. 11
cd rom PSI	p. 11
TROISIEME FORUM DES APPLICATIONS ATARI	p. 12
l'évolution d'EVOLUTION	p. 14
les cahiers de l'HADES	p. 16
MIDPLAY	p. 18
les interfaces 8 OUT	p. 19
un trio de choc	p. 21
des claviers pour tous les ataristes	p. 22
CAB 2.5	p. 24
WENSUITE	p. 26
START IT	p. 30
FIND IT	p. 31
INTERFACE	p. 32
"icônez"	p. 33
mettez votre FALCON en tower	p. 34
initiation à NEON 3D	p. 38
des plugs'in pour POV	p. 39
le lexique de la 3D de Phillipe LAFARGUE	p. 41
l'image du mois	p. 42
l'autre image du mois	p. 42
à la gloire d'EB MODEL	p. 43
les trucs de TDM ; la découpe d'objets ...	p. 46
PLACE TO BE IV : les démos	p. 48
NETZONE 97	p. 50
actualités M&E, encore et toujours	p. 55
programmer en assembleur	p. 56
programmer le C	p. 58
le Forth sur ATARI	p. 59
solutions en assembleur	p. 60
CATTAMARAN	p. 62
connexion au PPPoil	p. 64
tableau DP	p. 69
ZERO 5 JAGUAR	p. 72
BLACK HAWK	p. 74
FAT BOBBY	p. 76
les bonnes adresses	p. 80
les petites annonces	p. 81

ST MAGAZINE n°122 sortira en kiosque le 10 Décembre 1997

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR SLM 804 maquettage : CALAMUS SL 9a, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes) PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures) flashage /module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4+comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE

réalisé sur HADES 60

LES DISQUETTES

Voici les différents contenus des trois disquettes de ST Magazine ainsi que quelques petites remarques sur la nouvelle formule :
La deuxième disquette est GRATUITE. Vous comprendrez, j'en suis sûr, que nous ne pouvons pas matériellement mettre trois disquettes supplémentaires dans ST Mag (Falcon, ST, TT/Hades) ni mettre sous films trois formules différentes, ce qui reviendrait à tripler le tirage.
Le problème reste donc de se procurer cette deuxième disquette. Vous pouvez donc :
1) passer la récupérer chez La Terre du Milieu ; 2) nous faire parvenir une enveloppe timbrée à 4,50 F (urgent) ou 3,50 F (lent) adressée à votre nom & adresse ; 3) nous faire parvenir un chèque de 15 F auquel cas nous nous chargerons de vous envoyer la disquette choisie sous enveloppe matelassée.

Dans tous les cas, si vous payez quelque chose, se ne sont QUE les frais de port et de main-d'oeuvre & matériel pour la troisième solution. D'ici peu de temps vous pourrez trouver ces fameuses secondes disquettes de ST Mag sur Internet à une adresse que nous vous communiquerons.

Une dernière remarque pour nous faciliter la tache lorsque vous nous envoyez une enveloppe timbrée :
Inscrivez au dos de l'enveloppe "F121" pour "je veux la disquette pour Falcon du numéro 121 de ST Magazine", "ST121" pour "je..." et "TT/Hades121" pour "je...". Inutile d'écrire quoi que ce soit d'autre à part bien sûr si vous voulez nous glisser une belle lettre d'insultes pour exprimer votre rage parce que le programme "Marchepas" de la disquette "220" ne fonctionne pas avec votre 386 tout neuf ; ou alors, si vous désirez nous envoyez quelques pages de compliments. Pour le reste, gardez tout ! Inutile d'écrire par exemple : "voici mon enveloppe pour obtenir la deuxième disquette...et j'en profite donc pour vous poser 43 questions techniques. 1) "Pourquoi quand j'appuie sur...". Non vraiment c'est inutile ! Votre lettre va nous parvenir parmis une centaine d'autres et on n'aura pas le temps d'y répondre !!
Si vous avez des questions à poser, rien ne vaut le téléphone, croyez-moi.

Disquette ST :

Childplay, Cliparts, Alterra, Bouboul, Bridge STE, Fractmap, Jagcodes, Simot, Vidéo.

Disquette Falcon :

Childplay, Cliparts, Alterra, AudioMaster 2 Démo, Bridge Falcon, Hardware, Jagcodes, Vidéo, Crown of Creation screen shots.

Disquette Hades :

Cliparts, Jagcodes, Photoline Démo, Texel Démo.

Childplay
éducatif pour les tout-petits qui découvrent la souris. A lancer en ST Basse puis cliquez, tapez au clavier...

Alterra
un jeu de stratégie superbement bien réalisé. ST Basse.

Cliparts
découvrez Grimmy, une créature aux traits délirants qui illustrera prochainement vos documents. Images au format GIF.

Bouboul
un programme qui permet de faire un script POV à partir d'une image DEGAS... ST Basse.

Bridge STE/Falcon
un jeu de bridge !

Fractmap
vous aimez les fractales, tant mieux. Voici un utilitaire pour ST qui vous ne quittera plus ! ST Basse.

Jagcodes
les derniers trucs & astuces pour Jaguar.

Simot
un jeu de mots. C'est génial, prenant et instructif ! A utiliser sans modération.

Vidéo
voici un utilitaire qui va vous permettre de gérer votre vidéothèque.

Audio Master 2 Démo
tout est dans le titre.

Hardware
un utilitaire à la "Sysinfo" en mille fois mieux. C'est superbe, utile et Français. Merci Florent.

Crown of Creation screen shots
peut-être l'avez-vous remarqué, l'impression des images illustrant le test de Crown of Creation 3D était plutôt moyenne (problème de séparation des couleurs).
Voici de quoi vous faire une idée de ce superbe jeu.

Photoline démo
tout est dans le titre.

Texel Démo
le plus puissant tableur ayant vu le jour sur Atari arrive enfin en France. Voici la démo de Texel, un programme qui a su se faire désirer... à juste titre !

Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

nouveau : paiement en 3 fois
(3 x 129.70F, encaissement à 1, 30 et 60 jours)

ABONNEMENT CLASSIQUE
11 Numeros

1 an : 389 F*
soit une economie de 40 F*

1 an supplementaire
(1 an d'adhesion au Club ST offert) : 389 F* en sus
soit 190 F d'economie supplementaire

ABONNEMENT PAO
11 No + PHOTOLINE

PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*
soit une économie de 657 F*

1 an supplémentaire
(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus
soit 190 F d'économie supplémentaire

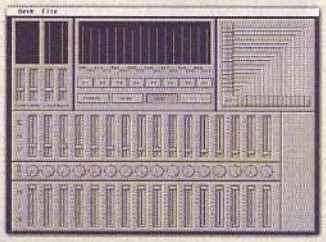
ABONNEMENT LOISIRS ST
11 No + 1 JEU ST

à choisir parmi
SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disquette

1 JEU + 1 an : 527 F*
soit une économie entre 71 F et 92 F*

1 an supplémentaire
(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus
soit 190 F d'économie supplémentaire

ABONNEMENT MUSIQUE
11 No + VOXX (Falcon)



VOXX + 1 an : 1027 F*
soit une économie de 392 F*

1 an supplémentaire
(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus
soit 190 F d'économie supplémentaire

bulletin d'abonnement

je soussigné :
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....
désire m'abonner à ST MAGAZINE
selon la formule suivante :
☐classique ☐musique ☐PAO
☐loisirs ST – jeu choisi: .....
☐loisirs Falcon – jeu choisi: .....
deuxième disquette choisie :
☐ST (DD) ☐FALCON(HD) ☐TT/HADES (HD)
règlement par :
☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire
n° carte .....
expire à .....
signature .....
☐paiement en 3 fois sans frais (chèque ou CB)
(pour paiement par chèque, joindre les 3 chèques)

ABONNEMENT LOISIRS FALCON
11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, steel talons, road riot, sheer agony, aazhom krypth, radical race, operation skuum, pinball dream

1 JEU + 1 an : 527 F*
soit une économie entre 71 F et 92 F*

1 an supplémentaire
(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus
soit 190 F d'économie supplémentaire

* les demandes d'abonnement sont à envoyer avec le règlement (chèque ou mandat) / Tarifs valables pour la France / Union Européenne et Suisse, rajouter 55 F (lent) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

Azi'NET

Azi'NET est un site intégralement consacré à l'ATARI, au serveur AZIMUT, ainsi qu'à Internet en général.

On y trouve la liste de tout ce qu'il faut pour s'y connecter et notamment quelques nouveautés telles que GLUESTICK O.O2b5 (Ca c'est de la version pointée !!!), Mymail, etc... ainsi que plus de cent liens choisis et un espace consacré au RTC. On y trouve même une liste d'email d'ataristes.

Il y a deux adresses pour y accéder :
http://azimut.algeria.fr
http://perso.wanadoo.fr/azimut.rtc

ATARI MAGAZINE SUR LE NET

Le magazine italien de Marco GREPPI est lisible maintenant uniquement sur le net et à l'adresse suivante :
http://www.espero.it/emmesoft/atarimag.htm

Pour avoir plus d'info, "e-mailez" à :
atarimag@venturanet.it

NAGOA

ARCAMBOLE EDITION sort NAGOA, éditeur de script dédié à POV de son état. Je n'ai pas bien compris en quoi il différait d'un modeleur classique, mais le fax annonçant le produit affirme que c'est plus ergonomique et plus puissant qu'un modeleur classique, car permettant de gérer intégralement les possibilités de POV. Je dois recevoir un exemplaire prochainement, ce sera l'occasion d'un test de ce produit qui a l'air bigrement intéressant.

A j'oubliais, il a pu être mis en oeuvre grâce à ÉVOLUTION de Bertrand MARNE. Comme quoi son travail acharné depuis deux ans commence à porter ses fruits.

IFA CONTINUE

C'est officiel, IFA va ressortir toute la collection des jeux TITUS pour ATARI et AMIGA.

Parmi ceux-ci, on trouve : PREHISTORIK, SUPER CAUDRON, LES AVNETURES DE MOKTAR, LE CRIME NE PAIE PAS, BATTLESTORM, PREHISTORIK 2, CARZY CARS 3, THE BLUES BROTHERS, DARK CENTURY, TITAN, FIRE & FORGET...

IFA ne compte d'ailleurs pas s'arrêter là et s'apprête à racheter d'autres packs de licences d'éditeurs pour des jeux ATARI, dont de célèbres firmes.

Vous allez enfin pouvoir retrouver LE jeu qui tue et que vous cherchiez depuis si longtemps : ..... (mettre le nom désiré à la place des points de suspension)

IL S'APPELLE AXEL VAUDE

Le talentueux dessinateur humoristique publié le mois dernier et dont j'avais perdu les coordonnées s'est manifesté.

Il s'appelle Axel VAUDE et nos a offert un nouveau "strip" de son cru symbolisant l'alliance de l'AMIGA et de l'ATARI via celle de DREAM et ST MAGAZINE.

INTEGRALE

Un nouveau fanzine dédié à la JAGUAR vient de voir le jour. Il s'appelle L'INTEGRALE, ce qui est logique vu que chaque numéro est consacré à un jeu. L'INTEGRALE le décortique complètement et vous livre tous ses secrets, "tips & trics" ("trucs et astuces" dans le jargon du jeu vidéo) et soluces possibles.

Le premier numéro est consacré à FEVER PITCH SOCCER et est très prometteur.

L'adresse de la rédaction est la suivante :

Frédéric MOREAU
22, rue Octave LAPIZE
85000 LA ROCHE SUR YON

Si j'ai bien compris, chaque numéro coûte 15 F. Le mieux c'est encore d'écrire pour se renseigner. Je vous conseille alors d'envoyer une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse, vu son très faible prix avoisinant certainement les frais de fabrication (L'INTEGRALE est en couleur) de ce fanzine.

PARX COMMUNIQUE

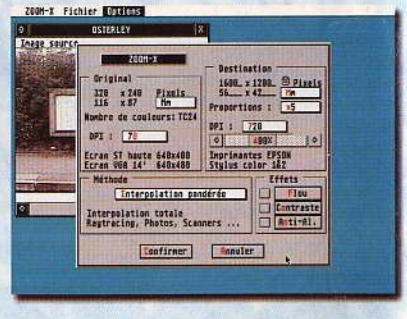
Pas mal de nouveautés seront disponibles en Novembre et pour la troisième édition du Forum des Applications ATARI :

Voilà!

Logiciel de présentation multimédia pour toute la gamme Atari. Voilà ! annoncé depuis bien longtemps est enfin disponible. Il était temps ! Vous mêlerez images, déplacement de sprites, enchaînement d'images, et sons au travers d'un constructeur d'arborescences d'une grande simplicité. Logiciel compatible M&E.

ZoomX

Pouvoir exploiter des images dans les meilleures conditions, c'est le but principal de ZoomX.



Vous pourrez donc manipuler les images pour en réduire ou en agrandir leur taille, avec la plus grande précision. De nombreux algorithmes qualitatifs sont à disposition, anti-aliasing intégré et optimisé pour le meilleur rendu. Idéal pour la création de site Web ou la PAO, ZoomX est compatible M&E et fonctionne sur toute la gamme Atari et compatibles.

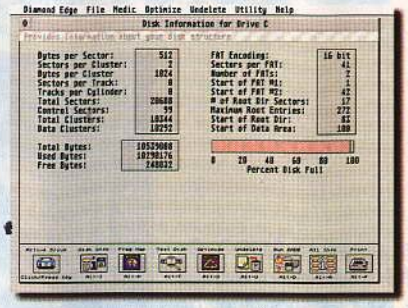
Vector

Vous voulez exploiter rapidement des images bitmap sous forme de vectoriel avec un outil comme Arabesque 2 ou d'autres ... Vector se charge de réaliser la conversion automatiquement, aussi bien en couleur qu'en noir et blanc. De nombreux réglages qualitatifs sont à disposition. Pour toute la gamme Atari, et compatible M&E.

Diamond Edge

Prendre soin des données sur votre disque dur est une chose bien importante. Diamond Edge, utilitaire américain est spécialisé dans les

taches de ce type. Défragmentation, vérification, optimisation des données, undelete de fichiers tous ces outils à la portée de la main. Logiciel et documentation en Français.



Diamond Back

Le compagnon indispensable de votre disque dur. Sauvegardez et sécurisez vos données, sur disquette, disque dur, streamer SCSI, ou DAT. Une sauvegarde vaut mieux que beaucoup de temps perdus ! Diamond Back fonctionne sur toute la gamme Atari.

CAB 2.5

Disponible enfin en France ! CAB 2.5 est le browser Web de votre Atari. Avec PPP Connect, plus de problème pour vous lier au Net en quelques secondes. Compatible avec les spécifications HTML de NetScape 3, gère les frames, les animations, les tableaux etc. Livrés avec de nombreux utilitaires vous facilitant la vie sur le Web.

JAVA, LA SUITE

JAVA est sans aucun doute la grande chance des plateformes non PC. Sans logiciels, un micro-ordinateur a peu d'intérêt. La possibilité de s'affranchir d'un standard afin d'exécuter n'importe quel bout de code est, à mon avis, la prochaine révolution à laquelle les acteurs de la micro-informatique doivent s'atteler. Le seul hic, pour nos pauvres machines, était jusqu'à présent de savoir comment exécuter du code JAVA. Les premières solutions commencent à arriver avec, semble-t-il, une adaptation de Kaffe (une machine virtuelle Java) sur Linux version Atari. Mais c'est encore loin d'être satisfaisant, surtout au niveau de la vitesse d'exécution.

La solution viendra peut-être de la conférence internationale "Microprocessor Forum" se déroulant à San Jose (Californie) les 14 et 15 octobre. En effet, à cette conférence devraient être annoncés les premiers microprocesseurs (et microcontrôleurs) capables d'exécuter du code Java, sans avoir besoin de la puissance d'un Pentium II. Les premiers en lice sont Rockwell, ainsi Sun bien sûr avec son MicroJava. Pour mémoire, la solution de Rockwell s'appelle JEM1. Développée par la division Avionics & Communications, le JEM1 est basé sur une architecture propriétaire à Rockwell. D'une surface de seulement 6 mm2 (et donc très peu cher à produire), en technologie Cmos O,5 m (idem, c'est économique), il fonctionne à une fréquence de 5O MHz, et ne consomme que 6OmW en moyenne. D'autres sociétés (LG Semic-On, Mitsubishi, Nec, Samsung...) ont annoncé leur solution autour du PicoJava de Sun. Bref, on a l'embarras du choix.

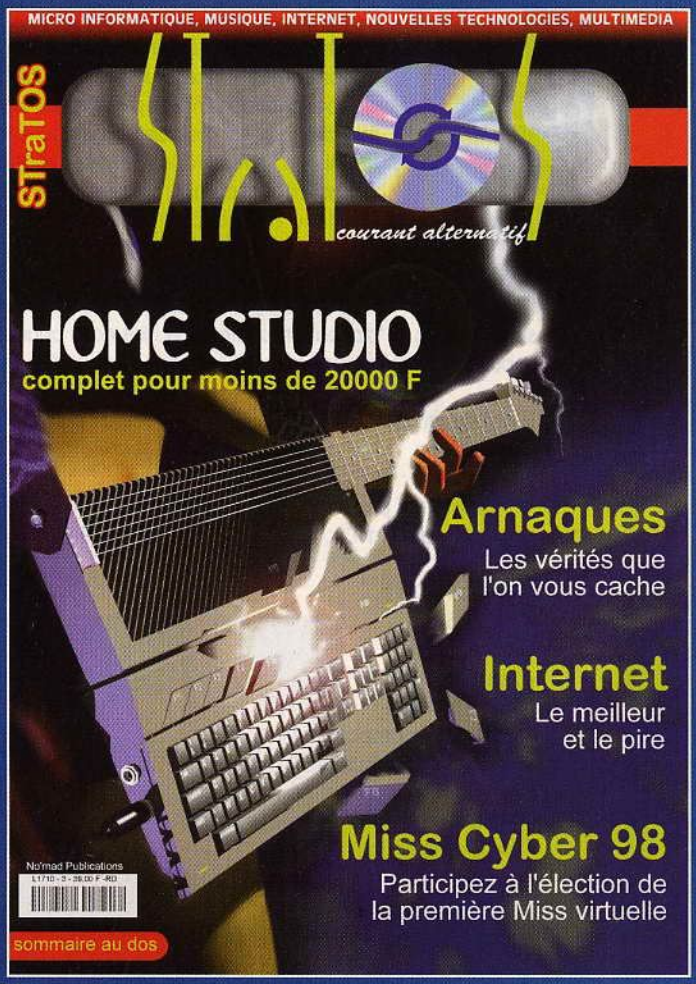
La question qui tue, maintenant : qui nous fait une carte d'extension Java pour nos machines ?

MICROSOFT SOUS LA LOI ANTI-TRUST !

A force d'imposer à tous son navigateur INTERNET, MICROSOFT vient de tomber sous la loi antitrust. La commission chargée d'examiner, les manquements à cette loi, vient de le constater. La sentence pourrait être très élevée puisque, selon leur annonce, elle serait d'un million de dollars par jour... si quelqu'un porte plainte.

Allez qui se dévoue ?

DECOUVREZ
STraTOS
LE NOUVEAU
MAGAZINE
ATARI...



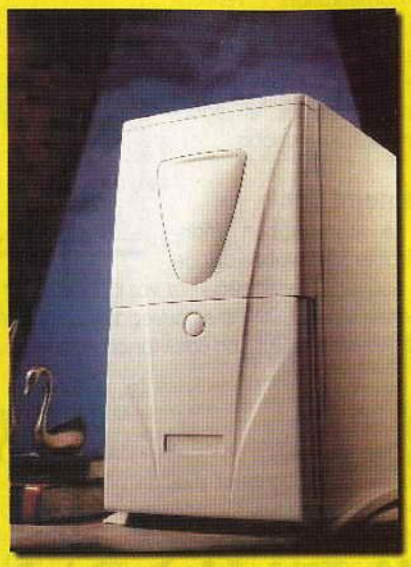
NUMERO 3 - SORTIE LE 15 NOVEMBRE
39 F SEULEMENT

TOUS LES DEUX MOIS
RETROUVEZ
L'ACTUALITE ATARI

LINUX - PILOT - BE OS

ET SON CDROM
AVEC SON MAGAZINE MULTIMEDIA

Milan



Vous avez certainement déjà entendu parler du MILAN 2 000. Ce projet lancé l'année dernière par FALKE VERLAG. Nous l'avions évoqué dans nos colonnes avec une bonne dose de prudence, tout de même, vu la propension de projets inaboutis sur ATARI.

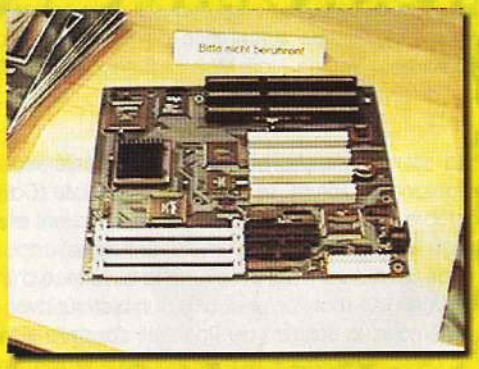
Il semble que ce projet n'en soit plus un, puisqu'un prototype du MILAN 2 000 était visible ijallumé" à l'ATARI MESSE.

Impossible de lancer quoi que ce soit sur celui-ci, vu que la gestion des périphériques n'était pas encore implémentée. Selon les auteurs, il restait encore un mois de travail pour arriver jusqu'au bout.

Hormis un bureau attestant que le ijhardware" fonctionne bien, on pouvait donc admirer la carte mère avec une grosse surprise : un 68040 à 64 MHz là où on attendait un 68030 à 50 MHz et bus PCI alors qu'un seul avait été annoncé initialement. Il faut dire que le bus PCI est à l'heure actuelle une garantie d'évolution à bas prix de nos machines, vu le nombre de cartes compatibles présentes sur le marché. Cela permet d'acquérir du ijhardware" sans surcoût dû à la fabrication petite série que nous connaissons sur ATARI (cf. STRATRACK). Hormis du temps de développement, un pilote pour ces cartes n'a pas de coût physique et peut donc être commercialisé à bas prix.

Quant au prix public du MILAN 2 000, il devrait au final avoisiner les 5 500 F. On se retrouve donc là avec un véritable successeur du ST.

Pour obtenir ce prix miracle sur une machine fabriquée en petites séries (en grandes série, on compte 50 000 exemplaires mini pour pouvoir faire un tarif compétitif), il a fallu se contenter du minimum à savoir :



- slots ram EDO
- 3 slots ISA
- 4 slots PCI
- 2 bus IDE
- 1 port parallèle
- 1 port série compatible MFP
- 1 port série compatible PC
- port pour clavier de type PC
- TOS 6.0 en flash rom (donc updatable)
- chips graphique ET 4000

On notera :

1) l'absence du midi qui devrait être dispo en extension sur le bus ISA (prix public aux alentours de 150 F)

2) l'absence du SCSI, mais là on se retrouve toujours avec le même problème : chaque bus ou port supplémentaire rajoute au coût final.

3) la présence du TOS 6.0.

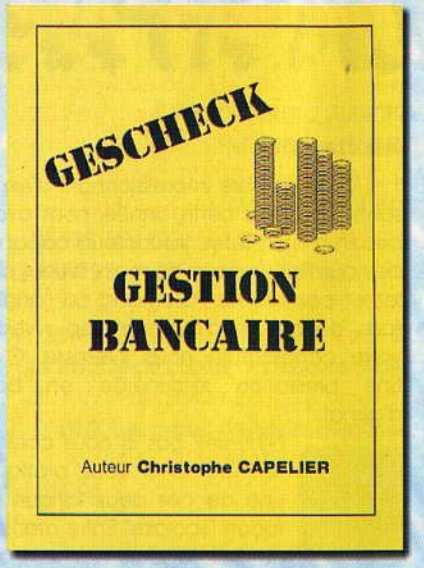
FALKE VERLAG nous annoncé avoir acquis les droits du TOS 4.92 et en continuer le développement pour en faire une version 6.0. Le TOS 6 devrait comporter beaucoup d'innovations et sera également proposé en ROM pour TT, FALCON et HADES à un prix public avoisinant les 350 F.

Le MILAN 2 000 comporte beaucoup moins de bus et de port que l'HADES 40, mais son prix en sera du coup nettement inférieur.

Il se place en successeur du ST et comblera d'aise les personnes ayant un petit budget et n'ayant pas besoin d'une ijRolls" pour travailler.

Il permet de reconstruire la gamme atarienne, en comblant ce gros manque de la machine puissante et pas chère.

Le MILAN 2000 sera au FORUM DES APPLICATIONS ATARI (en vente comme prévu, ou juste en démo ?). C'est donc l'occasion de vous faire une idée sur place de ce nouvel oiseau qui pourrait changer la vie de pas mal d'ataristes.



Vous pouvez acheter la doc de GESCHECK pour 50 F seulement + 12 F de port. Pour cela, veuillez découper ce bon et le renvoyer avec le règlement à :

IFA 11, rue des Colleret 59680 COLLERET

Je désire recevoir la doc de GESCHECK
Nom : ..... Prenom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

règlement par : ☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bancaire
n° CB : ..... expire le : .....

WHITELINE CD SERIES : PSI

Voici le tout dernier CD de la série Whiteline CD. Cette série nous avait déjà habitués à des compilations de qualité avec Alpha, Delta, Gamma et Omega. Le cinquième rejeton de la liste peut, sans rougir, prendre place auprès de ses aînés.

Comme chaque fois, l'exploration des différents dossiers du CD permettra de trouver la plupart des perles sharewares et freewares du moment, dans des versions souvent récentes (le CD a été réalisé en septembre dernier). On trouvera même des updates de programmes qu'on avait cru sans suite, comme Grepit, cet excellent GREP sous GEM qui permet de faire des recherches dans le contenu des fichiers.

Parmi les classiques, on trouvera différentes versions de POV 3, jusqu'à la 3.02, StarCall, Connect, CAB, 1stGuide, Everest... Mais, surtout, on trouve beaucoup de réalisations françaises au hasard des dossiers. Pour n'en citer que quelques-unes : AniPlayer, Eureka, EB Model, Decocalc, BV4, SBM, Wensuite... On y trouvera aussi les dernières versions des magazines online et autres (ATOS, AtariPhile, ST Report, Ictari, Undercover...), les codes Jaguar (mais, étrangement, pas de trace de Jaguar Explorer Online), des polices (Calamus et TrueType), des outils de communication et d'édition modem, fax et internet, des outils de programmation, des collections d'images, d'icônes, de vidéos et de sons, différentes versions de démonstration, de Jinnee à Calamus SL 96 (avec de nombreux modules) en passant par Papyrus ou Geneva.

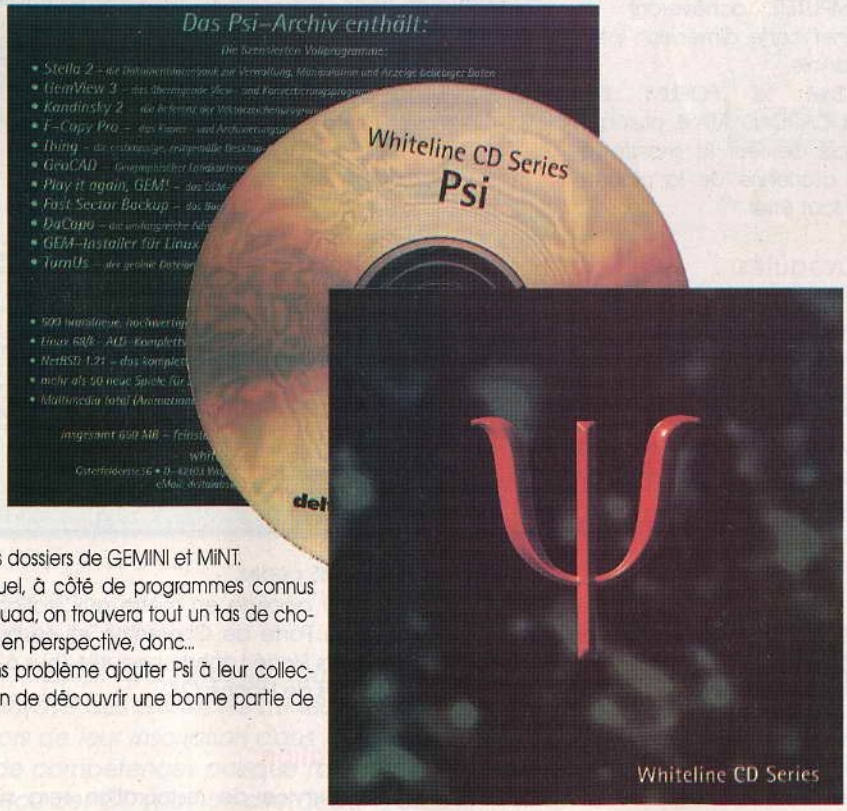
Sans oublier les versions complètes (c'est-à-dire enregistrées) : Gemview, Linux/68k, DaCapo, Kandinsky, Thing... qui, cette fois-ci, comporte des versions françaises pour la plupart.

Il faudra parfois retrouver ses petits : une petite partie de Linux/68k se trouve dans le dossier des versions enregistrées tandis que le plus gros (64 Mo) se trouve dans le dossier SYSTEMS. Et, dans le même dossier SYSTEMS, on trouvera TeX au milieu des dossiers de GEMINI et MiNT.

Et, pour finir, un gros dossier de jeux dans lequel, à côté de programmes connus comme Alterra, Gold Boy Bubble Trouble ou Bombsquad, on trouvera tout un tas de choses peu courantes, voire inconnues. Des découvertes en perspective, donc...

Les connaisseurs des CD Whiteline pourront sans problème ajouter Psi à leur collection. Quant aux autres, ce CD leur donnera l'occasion de découvrir une bonne partie de l'actualité des programmes en libre distribution.

Jean-Jacques Ardoino



LE TROISIEME FORUM ATARI

Devant le succès du deuxième FORUM DES APPLICATIONS ATARI, LA TERRE DU MILIEU récidive et organise le troisième FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Celui-ci aura lieu les 6 et 7 Décembre prochains à BERCY EXPO.

Le succès de l'année passée (3 000 visiteurs et quarante exposants) est déjà en passe d'être dépassé cette année par les nombreuses demandes de stands comme de visiteurs que nous avons déjà reçus.

Nous avons d'ores et déjà dépassé le nombre de stands de la précédente édition et comptons augmenter celui des visiteurs d'au moins 30%.

InternationalEncore plus que l'année précédente, les exposants étrangers seront présents transformant cette manifestation française en véritable salon ATARI mondial. Des accords passés avec des magazines étrangers comme ATARI COMPUTING ou ST COMPUTER achèveront de donner cette dimension internationale.

Bref le FORUM DES APPLICATIONS ATARI, plus que jamais, devient la manifestation atarienne de la planète où il faut être.

nouveautés

Le nombre impressionnant de nouveautés qui seront présentées cette année, dont la plupart achetable sur place, démontre particulièrement la vivacité de notre marché. C'est le moment ou jamais de venir voir et comparer.

animations

Pas mal d'animations nouvelles se rajoutent à celles de l'année passée (LINUX et INTERNET) comme des concerts live par des personnalités de la musique oeuvrant sur ATARI ou des séances de dédicace. A ce titre, Bruno BELLAMY, ancien illustrateur de ST MAGAZINE, sera là Dimanche matin pour dédicacer vos ST MAGAZINE, WENSUITE (il en a fait le dessin de la petite "fée abeille") ou sa dernière BD. Attention, il ne sera pas possible d'acheter cette dernière sur place.

Situation

BERCY EXPO se situe à côté du boulevard périphérique à la sortie Porte de Bercy. L'adresse exacte est :

Zone 1, 40, av des Terroirs de france 75611 PARIS cedex.

On y accède en métro aux stations Bercy ou Porte de Charenton et en bus aux arrêts Place Lachambeaudie (bus 62) ou Terroirs de France (24).

Restauration

Un service de restauration sera sur place dans le salon même.

Recherche

Vu le nombre impressionnant d'exposants étrangers cette année, nous avons besoin d'interprètes, traducteurs capables de nous filer un coup de main. Si vous parlez et comprenez l'allemand ou l'anglais (pas de besoin d'avoir un top niveau), votre candidature nous intéresse. C'est une prestation rémunérée en bons d'achat.

N'hésitez pas à nous contacter, même si vous pratiquez une de ces deux langue de façon "scolaire". Entre ataristes, on finit toujours par se comprendre.

Tickets

Devant la queue impressionnante de l'année passée, des visiteurs nous ont demandé à pouvoir acheter les billets d'entrée à l'avance. C'est donc possible cette année.

Pour cela, il suffit de nous envoyer le bon de commande ci-dessous accompagné du règlement par chèque, carte bancaire, virement ou mandat. Si vous ne joignez pas d'enveloppe timbrée pour le retour, une participation de 5 F est alors demandée pour les frais d'envoi, d'emballage et de manutention.

Et puis, si vous ne pouvez pas venir, acheter un billet vous permet de participer au tirage au sort du dimanche.

M2000

Une fois encore, c'est le CLUB M 2000 qui s'occupera de l'organisation du salon sur place. Après leur extraordinaire prestation de l'année passée, et particulièrement celle de Francis DOMINICI comissaire du salon, on ne pouvait que resigner. C'est fait !

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

DES NOUVEAUTES COMME IL N'Y EN A PAS EU DEPUIS BIEN LONGTEMPS :

3 cd rom bourrés de programmes midi pour ATARI (new), AFTERBURNER, APEX ALPHA (new), APEX MEDIA, ATARI COMPUTING, ATARI COMPUTING CD ROM (new), AUDIOMASTER 2, AUDIOTRACKER, BACKGROUND 3 (new), CAB 2.5 (new), CALAMUS SL 97 (new), CD RECORDER 2, CECILE (new), CENTINEL (new), CENTURBO 1 evolution 3, CENTURBO 2 (new), CIVILAZION FALCON (new), CONQUEST OF ELYSEUM (new), D2M2, DIAMOND BACK (new), DIAMOND EDGE (new), DIGITAL HOME STUDIO, DIGITAL LAB (retouche 32 bits) (new), DOLMEN (new), DP E-BACKUP (new), EVOLUTION (new), FAD, FALCON SEULEMENT, FALCON 3O, FALCON SURROUND (new), FIND IT (new), HADES 4O, HADES 6O, HD DRIVER 7.O, INVERS, JAM PRO, JUST CALL ME INTERNET 2 (new), M&E, MAGIC 5, MIDPLAY (new), MILAN 2OOO (new), MODE HD, MURIEL (new), N-AES (new), NEMESIS, NVDI 5 (new), PAK 3O, PAPYRUS GOLD 5 (new), QUINCY RACK FALCON (new), ROPOCOP (new), RUNNING (new), SANDRINE (new), SIMPSON (new), SOUND PACKAGE STUDIO (new), ST COMPUTER, START IT (new), STRATRACK (new), STUDIO 1O24 (new), STUDIO SON 2, STUDIO SON 4, STUDIO SON TIME LINE 8 (new), STUDIO SON TIME LINE 4, STUDIO SON 2, SWIFTEL PHOTO, T-Shirt, TEXEL (new), TOS 6.O (new), Une foule incroyable de câbles, accéssoires et périphériques, VECTOR (new), VIDELITY, VOILA ! (new), WENSUITE 2, WORLD WIDE CATALOG, XXCEL (new), ZERO 5 (new), ZERO X 2, ZOOM X (new), carte PENTIUM pour HADES (new), cd rom JAGUAR (new), de très nombreux jeux ST/FALCON JAGUAR LYNX, des milliers de pièces détachées pour ATARI, disquettes ATARI COMPUTING, interface STRATOS, jeux JAGUAR, joystick BLACKHAWK JAGUAR (new), kit NEATO, logiciels audio pour TT/HADES (new), nouveau cd rom pour CALAMUS SL (new), ROPOCOP (new), revendeurs, TTM194, réseau N2OOO (new), STRATOS, TRIPLE FAST CART, un nouveau micro electrostatique à prix très bas (new), un stock gigantesque de jeux à prix budget, une tonne de nouveaux filtre M&E (new), éditeur RSC (new)...

Ils ont déjà annoncé leur participation :

OXO SYSTEM	France
16/32 bits	U.K.
APPLICATIONS SYTEMES FRANCE	France
ATARI COMPUTING	U.K.
AZIMUTH	France
BEST ELECTRONICS	U.S.A.
CENTEK	France
DR. ZELLMER	Allemagne
DREAM SYSTEM	Allemagne
EMMESOFT	Italie
ERIC DA CUNHA	france
ETILDE	France
EVOLUTION	France
FALKE VERLAG	Allemagne
Frédéric BAYLE	France
IFA	France
IMAGE APPLICATION	Canada
INVERSMEDIA	Allemagne
KEYBOARDS	France
LA TERRE DU MILIEU	France
LINE AUDIO	Suède
M 2OOO	France
MABN	Nederland
MW ELECTRONICS	Allemagne
NGS	France
PARX	France
Pascal CORNEAU	France
R.E.S.	France
SERVICE DEMO	France
SOFTJEE	France
SOFTWARE SEIDEL SERVICE	Allemagne
SOUNDPOOL	Allemagne
ST MAGAZINE	France
STRATOS	France
STUDIO CAPITALE	France
TITAN DESIGN	U.K.
XAVIER ROCHE	France
stand INTERNET	France
stand LINUX	France

vez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,

Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).

MARNE Bertrand,
13 rue du Quatrième Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

(Joignez une enveloppe timbrée à votre adresse pour avoir une réponse, et 3 timbres si c'est pour une recherche de compétence) C'est fini, à bientôt, au Forum des applications ATARI peut-être... Et longue vie à la micro Alternative !!!!!

Bertrand MARNE

POST SCRIPTUM

Merci pour ceux qui m'ont envoyé des exemples de leur travail lors de leur inscription dans le fichier de compétences puisque j'ai même reçu des CD (doit-on dire CéDé ?) et des BD !

Pour ceux-là, je les présenterais dans la prochaine "évolution d'Évolution", cependant ce n'est pas la peine d'envoyer des exemples aussi importants, des extraits en photocopie ou sur disquette auraient suffi !

L'EVOLUTION D'EVOLUTION

Mille mercis ! Merci à tous ceux qui ont –massivement– répondu au questionnaire d'Évolution depuis le numéro 118 de ST Magazine. Ils sont près d'une trentaine à avoir rejoint le fichier de compétence, qui contenait jusque-là 70 entrées... Bientôt les 100 ?.

Milles excuses...

Après les mercis, les excuses : depuis quelque temps, les activités d'Évolution sont gelées pour cause de Falcon malade !!! C'est pourquoi tout le courrier reçu depuis août n'a pas pu être traité et par conséquent, beaucoup de recherches de compétences sont restées en suspend. Dès que mon Falcon est de retour le retard sera résorbé !!!!

Des recherches à gogo !

Pour nous faire pardonner voici sous cette rubrique beaucoup de recherches de compétences reçues depuis le N°118 de STMag. Elles ne sont classées dans aucun ordre particulier... Avant tout, Jonathan LAURENT est programmeur et cherche de manière URGENTE (!) un graphiste et un musicien (manipulant Digital-Tracker en 4,8, et 16 voix) tous deux talentueux et motivés pour un projet ambitieux sur Falcon, si cela vous intéresse, répondez VIIIIIITE à l'adresse suivante :

LAURENT Jonathan,
11, Boulevard Jacques

rents lieux du jeu : Mexique, Égypte, Musée, Los-Angeles, Cité perdue, Base secrète, Acores, présentation, end-part. Par ailleurs, David souhaite réaliser un super "Carrier command" plus poussé côté simulation et arcade, mais pour cela il cherche plusieurs codeurs (il faudra bien cela compte tenu de la taille du projet). Pour ces trois projets, contactez directement David :

M. David VALÉRY
3, le Canton
33620 CUBNEZAIS
FRANCE

On continue avec Thierry GARRIGUES. Ce programmeur en cherche un autre sur la région parisienne. Il devra connaître le C/GEM pour terminer la programmation, le débugage et la construction du scénario d'un Wargame sous GEM. Il sera pour Falcon en VGA 256 couleurs. Si vous pensez pouvoir l'y aider contactez-le :

M. Thierry GARRIGUES
78 bis, Avenue Albert 1er,
Bâtiment B,
92500 Reuil-Malmaison
Tel : 01.41.49.31.26.

Pour finir RAMSKINDT Patrick cherche un programmeur pour l'aider à développer son jeu sur la guerre de sécession sur Falcon ; lui, il s'occupe des graphismes, de la musique et des bruitages. Attention, sérieux exigé ! Alors si cela vous intéresse :

RAMSKINDT Patrick
2/6 Rue Charles LINDBERGH
Bat les cigales
59139 Wattignies.

C'est tout pour cette fois-ci !

Et vous êtes vous inscrits ?

Si vous n'êtes pas encore inscrit dans ce fichier (c'est le cas de la majorité des lecteurs de ST Mag semble-t-il !) venez-nous rejoindre. Pour cela remplissez le question-

vivacité de notre marché. C'est le moment ou jamais de venir voir et comparer.

animations

Pas mal d'animations nouvelles se rajoutent à celles de l'année passée (LINUX et INTERNET) comme des concerts live par des personnalités de la musique oeuvrant sur ATARI ou des séances de dédicace. A ce titre, Bruno BELLAMY, ancien illustrateur de ST MAGAZINE, sera là Dimanche matin pour dédicacer vos ST

Par ailleurs, David déci- prolifique

pour tous renseignements
LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES – FRANCE
tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94 – email tdmilieu@icor.fr

75611 PARIS cedex.

On y accède en métro aux stations Bercy ou Porte de Charenton et en bus aux arrêts Place Lachambeaudie (bus 62) ou Terroirs de France (24).

Restauration

Un service de restauration sera sur place dans le salon même.

Une fois encore, c'est le CLUB M 2000 qui s'occupera de l'organisation du salon sur place. Après leur extraordinaire prestation de l'année passée, et particulièrement celle de Francis DOMINICI comissaire du salon, on ne pouvait que resigner. C'est fait !

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

recherche de compétence à l'adresse située en fin d'article. N'oubliez pas de joindre 3 timbres qui serviront à joindre les gens du fichier (d'ailleurs plus il y aura de timbres plus de gens pourront être joints !).

L'actualité d'Évolution :

C'est un peu le calme chez nous en ce moment. En partie à cause du repos forcé causé par la panne de mon Falcon. Cependant, ne vous inquiétez pas nous préparons tout un tas de choses en ce qui concerne la micro alternative qui va bientôt exploser !!!! Vous aurez plus de nouvelles très bientôt... Patience...

Écrivez-nous !

Que ce soit pour vous inscrire dans le fichier de compétences, pour faire une recherche de collaborateurs ou pour nous demander conseil, une seule solution : ÉCRIVEZ-NOUS !

Par ailleurs, si certains d'entre vous ont des idées pour faire avancer le monde ATARI et souhaitent un peu d'aide pour les mettre en pratique. Contactez-nous, nous ferons ce que nous pouvons pour vous aider. Enfin, j'ai reçu un courrier intéressant d'un lecteur de Metz. Il me signalait qu'une des logithèques de la ville était équipée en ST et souhaitait renouveler son matériel, et qu'en conséquence il fallait les informer des solutions "modernes" disponibles sur ATARI.

Si comme lui vous connaissez des lieux où l'on utilise du matériel ATARI un peu "vieillot" et qu'il faudrait renouveler, informez-nous et nous pourrons alors leur envoyer les informations ad-hoc sur l'actualité de l'ATARI !

Pour finir, nous recherchons toujours des collaborateurs bénévoles pour la gestion d'Évolution, toutes candidatures sont les bienvenues...

Pour tous ces courriers voici l'adresse d'Évolution :

MARNE Bertrand,
13 rue du Quatrième Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

(Joignez une enveloppe timbrée à votre adresse pour avoir une réponse, et 3 timbres si c'est pour une recherche de compétence) C'est fini, à bientôt, au Forum des applications ATARI peut-être... Et longue vie à la micro Alternative !!!!!

Bertrand MARNE

Le Questionnaire :

Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Téléphone :
Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :
E-Mail :
Age,

Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :
- ☐ **Programmation :**
- ☐ **Graphisme :**
- ☐ **Musique :**
- ☐ **DSP :**
- ☐ **Electronique :**
- ☐ **Publicité :**
- ☐ **Communication :**
- ☐ **Traduction :**
- ☐ **juridisme :**
- ☐ **Management :**
- ☐ **Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :**

Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,

Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :
- ☐ **Bureautique :**
- ☐ **Graphisme :**
- ☐ **Musique :**
- ☐ **Jeux :**
- ☐ **Communication :**
- ☐ **PAO :**
- ☐ **Création-Assistée-par-Ordinateur (CAO)**
- ☐ **En général :**
- ☐ **Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)**
- ☐ **Autres, :**

Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,

Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).

POST SCRIPTUM

Merci pour ceux qui m'ont envoyé des exemples de leur travail lors de leur inscription dans le fichier de compétences puisque j'ai même reçu des CD (doit-on dire CéDé ?) et des BD !

Pour ceux-là, je les présenterais dans la prochaine "évolution d'Évolution", cependant ce n'est pas la peine d'envoyer des exemples aussi importants, des extraits en photocopie ou sur disquette auraient suffi !

LES CAHIERS DE L'HADES

L'ATARI MESSE a été pour le moins, la fête de l'Hadès. En effet toutes les grandes nouveautés, hors MILAN, tournaient autour de celui-ci. C'est ainsi que l'on a pu voir la carte PENTIUM tourner, le réseau Ethernet, la STRATRACK + DSP dans un superbe rack, MAGIC HADES, le triple port cartouche pour parler des produits spécifiques, mais également TWILLIGHT 2 et bien évidemment CALAMUS SL 97 qui tournaient sur des HADES 60 à toute allure sans oublier N-AES (appelé couramment MULTITOS 2).

Pour rester dans CALAMUS SL, l'interface de flashage SDSI pour ce dernier ainsi que pour TT et MAC sous MAGIC MAC, est enfin terminée et Klaus GARMS nous a fait une démo très alléchante. Mais rentrons dans les détails.

CARTE PENTIUM & MAGIC HADES

Ni l'un ni l'autre n'étaient complètement terminés, mais tout le monde a pu voir ce spectacle impressionnant de WINDOWS 95 tournant sous MAGIC HADES comme si les deux systèmes étaient en symbiose. Pas de fenêtre MAGIC pour WINDOWS, les deux systèmes semblaient réellement ne faire qu'un. Je m'explique : en haut du bureau on trouve MAGIC et ses icônes et en bas la barre d'outils de WINDOWS. La seule explication que j'en tire est que lorsque vous lancez WINDOWS 95 sous MAGIC, celui-ci agit comme un programme à part entière et donc se lance sans fond. Du coup PHOTOSHOP côtoie CALAMUS SL comme s'ils étaient tous les deux sous le même système.

J'avoue avoir douté de la finalité de la carte PENTIUM pour HADES après entretien avec Nima MONTASER qui m'assuraient que sans les docs d'APPLE c'étaient impossible, et pour cause, c'est lui qui devait faire le pilote HADES.

C'était sans compter sur le talent de Fredi qui du coup a réalisé lui-même le pilote. Durant le salon il a passé une bonne partie de son temps à aligner des lignes de code pour ce pilote entre deux démonstrations.

C'est la solution la plus impressionnante d'intégration de deux systèmes en un que j'ai pu voir à ce jour. De fait, beaucoup plus convaincante qu'un émulateur ATARI sur PC qui ne peut que se lancer dans une fenêtre et bien souvent avec un TOS de ST.

A noter qu'il existe également une carte 586 connectable sur l'Hadès.

NE2000

La carte réseau NE2000 était également là et on pouvait admirer un HADES connecté à un PC et un TT en Ethernet. La carte existe en PCI et VME. Elle fonctionne sous MINTNET, donc N-AES, mais pas encore MAGIC via STING. Le pilote est également prévu, mais il faudra attendre encore un peu.

A l'aide du pilote spécifique, elle offre les services suivants :
- serveur NFS +client
- spooler d'impression
- serveur et client WWW
- serveur et client FTP
- serveur et client TELNET
- serveur SQL
- mail serveur et client POP
- mail SMTP

STRATRACK + DSP

Elle était enfin dispo et nous en avons ramené deux. Toutefois, le pilote X-BIOS ne permettait pas encore de faire tourner les applications FALCON. Stephan WILLHEM nous a expliqué qu'il devait terminer une partie de l'émulation DSP afin d'émuler également sous MAGIC lesdites fonctions X-BIOS.

En attendant, on peut déjà utiliser le DSP via le logiciel STRATRACK livré avec la carte.

TRIPLE PORT CARTOUCHE

Le triple port cartouche était également dispo. Il se connecte sur un bus ISA et l'HADES commence alors sérieusement à être encombré à l'intérieur. Pour l'installer, il faut faire très attention à la longueur des nappes déjà installées dans l'HADES. Je n'ai vu que la possibilité de le mettre sur le bus ISA près des PCI et de faire passer les câbles modem autour de la carte.

Sur les trois ports cartouches, l'un sort vers l'extérieur via une des ouvertures du tower. Les deux autres sont internes, mais le deuxième possède une possibilité de "rallonge" pour le reporter également à l'extérieur.

Le port cartouche possède deux gros atouts :

1) il comporte un buffer comme les JAM FAST CART permettant de retirer et de mettre une cartouche, la machine allumée.

2) il fonctionne avec l'accessoire HADES CONTROL et donc peut se voir attribuer des programmes à chacun de ses ports. Il n'y aura donc pas besoin de changer de cartouche lors de chargement des programmes (dans la limite de trois cartouche évidemment), l'HADES attribuera automatiquement la cartouche déclarée avec le programme.

SDSI

SDSI est donc enfin terminée après plus de deux ans de gestation. Le résultat est superbe et devrait pouvoir être bientôt être compatible avec les flasheuses AGFA. Il ne reste plus qu'à développer la partie "intelligente" du hardware qui la renommera IDSI et devrait prendre en charge une partie des calculs (le vectoriel). D'après Klaus GARMS le facteur devrait être de dix environ pour un TT. Rajoutez à cela un HADES 60 et le fait que le nouveau générateur de trame flashe déjà deux fois plus vite qu'auparavant (test effectué sur HADES 60) et vous imaginez comment le flasheur qui travaillait sur TT jusqu'à présent va voir sa vie changée grâce ADEQUATE SYSTEM, MEDUSA SYSTEM et INVERS/MGI.

MINT/NAES

Si MAGIC n'était pas tout à fait terminé, NAES lui tourne à la perfection sur HADES. Enfin, pour ce qui est de la perfection, il faut savoir que MINT n'aime pas l'émulateur copro 060 de Fredi. Il faut donc le subsituer par celui de MOTOROLA recompilé par Alain LE COAT. Du coup ça marche, mais qu'est ce que l'HADES est ralenti !!!

NAES sur HADES, c'est génial. Le bureau tout en 3D et plus rapide à l'affichage, le multitâche... bref, le pied !

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

HALTE A LA PROHIBITION

Les stations Alpha plus rapides que le Pc !

Applixware meilleur qu'Office ?

Magic, le nouvel OS qui révolutionne l'Atari

En kiosque tous les mois avec son CD-Rom 38F

DREAM le magazine de la micro clandestine pour Amiga, Atari, Risc OS, Linux, Be OS, OS2...

MUSIQUE
LE CAHIER

3 CD MUSICAUX

EMMESOFT sort trois cd roms intégralement dédiés à la musique sur ATARI. Chacun d'entre eux comporte entre 57 et 86 programmes midi et ne coûte que 100 F.

EMMESOFT sera présent au TROISIEME FORUM DES APPLICATIONS ATARI.

Une aubaine pour les musiciens !!!

GdM

MIDPLAY

Softjee vient de sortir un nouveau concept de player midifile sur Falcon :

Pour ceux qui n'avaient pas les moyens d'investir dans une installation coûteuse (expander, synthétiseur,...) juste pour l'audition des midifiles, il existe maintenant Midplay 1.00.

Vue d'ensemble

MIDPLAY permet à tous ceux qui n'ont pas de matériel d'écoute de pouvoir entendre l'énorme catalogue des midifiles sur leur Falcon. Tout cela en utilisant des sons audios sortis tout droit du kit GM.

L'installation de ce logiciel nécessite une configuration minimum : un Falcon équipé de 4 Mo de RAM et de 8 Mo de place libre sur le disque dur pour l'installation des sons. L'interface sous GEM de type façade de lecteur C.D. permet une prise en main rapide. Pas besoin d'une documentation encyclopédique pour pouvoir s'en servir !

L'interface soignée permet non seulement d'accéder directement aux commandes du logiciel mais en plus de visualiser le comportement du volume de chaque canal par des vumètres.

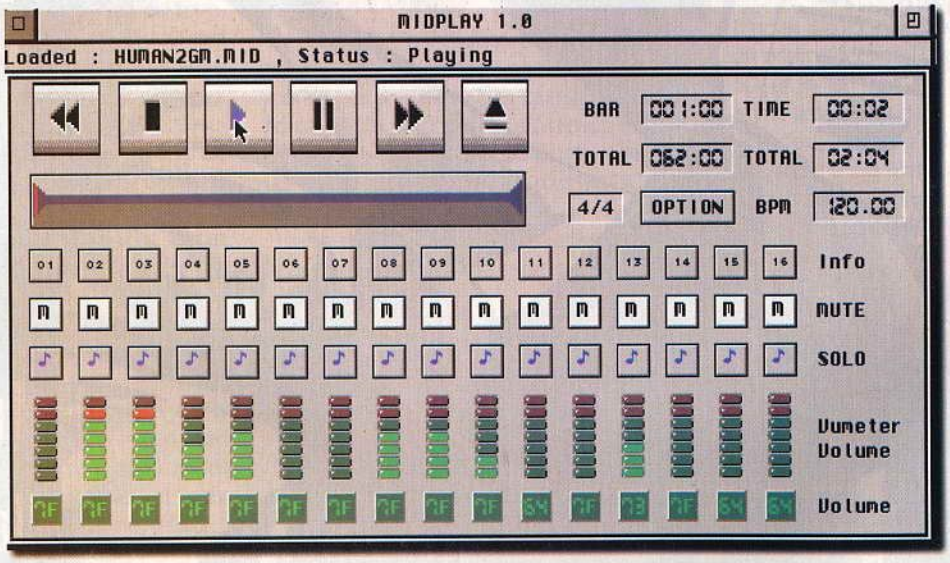
On peut aussi accéder aux informations des 16 canaux MIDI mais nous allons voir tout cela de suite.

Les commandes

Hormis les boutons Play, Stop, Pause, Avance rapide, Arrière rapide, Chargement, des fonctions Mute, Solo, Info ainsi qu'un menu Option ont été ajoutées.

Une barre de progression permet de situer la durée de la musique entendue.

Cette barre est relayée par l'affichage de quelques informations musicales comme la mesure courante, le nombre total de mesure, le temps (minute et seconde), le temps total ainsi que l'armature et le tempo de la musique.



Pour se déplacer dans la musique vous pouvez soit utiliser la barre de progression (en cliquant dessus) soit les boutons arrière et avance.

Avec l'évolution de la musique, vous pouvez aussi voir en temps réel la progression du master volume de chaque canal Midi.

Côté fonctions, le bouton Mute vous permet de rendre une piste muette, Solo, à entendre qu'une seule piste et Info fait apparaître le nom de l'instrument assigné à la piste sélectionnée ainsi que le nom de la piste. Cette dernière fonction permet également de réorchestrer le midifile en vous offrant la possibilité de remplacer les instruments de chaque piste par d'autres.

Actuellement, le menu Option propose les fonctions suivantes : le réglage du fade-off des notes (court, moyen, fort, suivant la vélocité) et le changement du chemin d'accès aux sons utilisés par le player. Le réglage du fade-off permet notamment d'éviter les saturations au niveau temps machine dû à des midifiles un peu plus gourmand que la norme GM (plus de 24 voies de polyphonies).

En cela, MIDPLAY respecte dans l'essentiel la norme G.M. C'est à dire 24 voies de polyphonies dynamiques (chaque canal peut avoir un nombre variable de voies), la gestion de la vélocité, du volume général, du pitch bend, de l'accord fin et grossier, de l'aftertouch, etc.

Concluons

Le principal attrait de ce logiciel est évidement son prix par rapport à une configuration classique (Hardware). Cela est sans compter

avec un encombrement réduit qui permet un transport et une installation plus aisée. Bien entendu, la qualité du son est inférieure à celui d'un matériel hardware mais il très acceptable étant donné la méthode utilisée.

J'espère que le concepteur pourra encore améliorer cette qualité. C'est en effet l'un des avantages d'avoir une solution logicielle permettant ainsi une correction par une simple mise à jour (via le WEB de SOFTJEE par exemple).

Vous pourrez aussi trouver des midifiles sur le WEB de SOFTJEE, internet, ou directement chez SOFTJEE. Notez que le logiciel est livré avec 6 disquettes contenant les sons audios et des midifiles (une version ZIP est à l'étude).

Cette société qui fait de plus en plus parler d'elle par ses produits nous fait découvrir des nouvelles possibilités du Falcon. Gageons que des idées de ce genre se développeront encore sur nos machines afin que l'on puisse entendre davantage parler de la qualité des logiciels Atari que de leur nombre.

TERITEROOITERAI Tomme

MIDPLAY
prix : 290 F
FALCON

Edité par SOFTJEE 47200 LONGUEVILLE
en vente chez tous les revendeurs

- Enfin un véritable player de midifile sur Falcon !, le nombre de voies audios disponibles, la qualité des sons audios.
- La place sur le disque dur ?

les interfaces 8 OUT

Les interfaces avec 8 sorties audio analogiques pour Falcon permettent de booster le potentiel des logiciels audio actuels reconnaissant ce type d'interface. A ce jour trois modèles et leurs déclinaisons existent sur le marché : le FA8, le SE 800 et le JAM8.

Hors, s'il est aisé de les utiliser dans la quasi-totalité des programmes audio compatibles, CUBASE AUDIO reste beaucoup plus ténébreux quant à leur exploitation. C'est pourquoi nous vous proposons aujourd'hui cet article didactique.

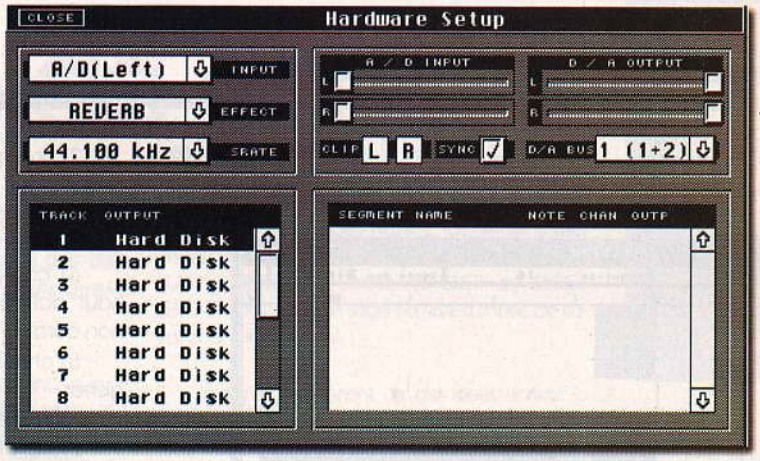
Avant tout, partons du principe que nous travaillant de la version de CUBASE AUDIO 2.06.

Il faut également que le pilote SPDIF soit installé dans le dossier AUTO. Si vous possédez une interface SPDIF ou FDI, ce programme s'intitulera FDI_INIT.PRG. Si vous possédez une interface PSI, ce sera alors PSIDRIVE.PRG qu'il faudra installer. Si vous ne possédez aucune des deux interfaces, prenez de préférence FDI INIT.

MASTER

Il y a deux façons d'utiliser votre interface dans CUBASE AUDIO. La première consiste à utiliser deux des huit sorties en tant que sorties "master". Le choix des deux sorties s'effectue dans le menu AUDIO à l'item HARDAWARE SETUP. Dans la boîte de dialogue, vous trouverez un sous menu intitulé D/A BUS. En cliquant sur le choix initial (1 (1+2)), vous pourrez choisir la paire de sortie voulue :

1 (1+2)



2 (3+4)
3 (5+6)
4 (7+8)

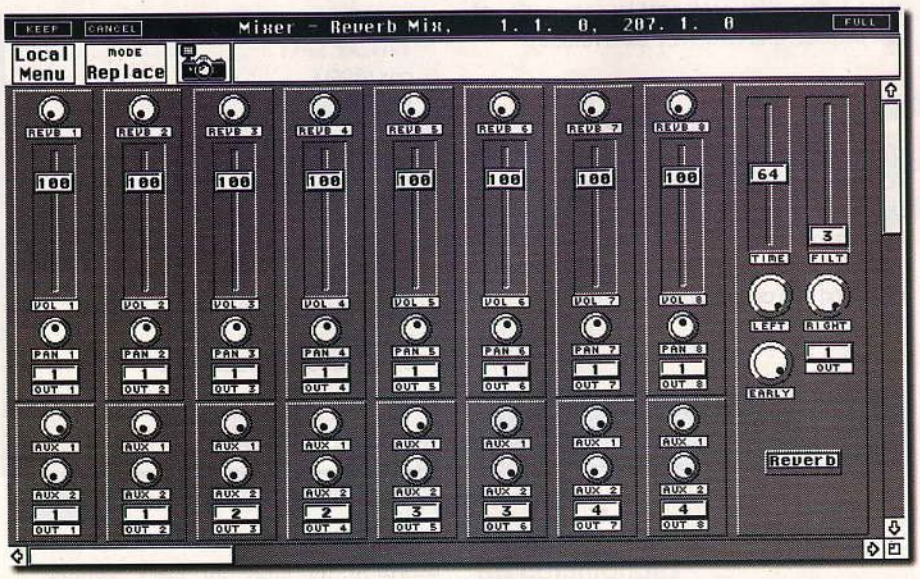
Si vous avez choisi la paire 4, cela signifie que les sorties "master" de CUBASE AUDIO seront routées vers les sorties 7 et 8 de votre interface JAM, FA8 ou SE 800.

Maintenant vous conviendrez comme moi, qu'acheter une interface avec 8 sorties audio pour CUBASE et n'en utiliser que deux, c'est un peu jeter de l'argent par la fenêtre. Je vais donc vous montrer comment utiliser réellement ces 8 sorties audio dans CUBASE AUDIO.

8 OUT

La solution se trouve dans les mixermaps. Les mixermaps sont les tables de mixages livrées avec CUBASE AUDIO et qui vous permettent de paramétrer avec ce qu'on appelle le "total recall" tous les volumes, pan, effet et bus de sorties auxiliaires. Ce sont justement ces derniers potentiomètres qui vont vous permettre de rerouter une piste vers une sortie audio de 1 à 8.

Prenons la table de mixage "reverb". En dessous de chaque potentiomètre de balance, se trouvent deux autres potentiomètres rotatifs précédant un bouton de sélection. Le bouton de sélection indique un chiffre. En cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris on décrémente ce chiffre. Avec le bouton droit on l'incrémente. On peut aller ainsi jusqu'à quatre ce qui représente les quatre groupes de sorties analogiques (1+2, 3+4, 5+6, 7+8) tout comme le para-



métrage des sorties "master" expliqué plus haut.

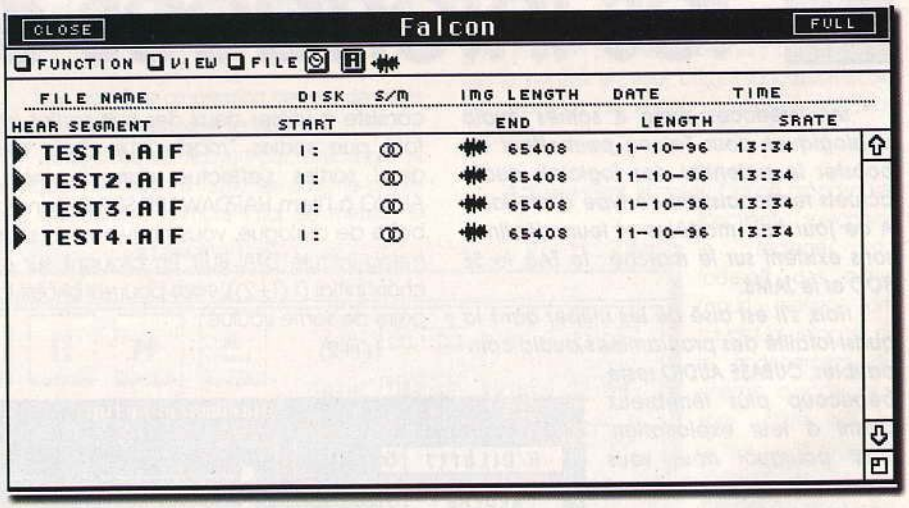
Lorsque vous avez sélectionné un chiffre, 2 par exemple, les potentiomètres rotatifs vous correspondent alors aux deux sorties analogiques de la sélection (3 et 4 dans notre cas). Il suffit alors de régler le volume du premier à fond et du second à O pour se retrouver avec notre piste routée vers la sortie 3. L'inverse aboutira à la sortie 4.

Faites de même sur chacune de vos pistes pour les router vers les sorties désirées.

C'est tout !

ET LES 8 IN ALORS ?

Pour le 8 IN du SE 800 et du JAM 8 IN, c'est plus compliqué car s'il est possible de choisir un couple d'entrée pour l'enregistrement dans CUBASE AUDIO, la prise en une seule fois de plus de deux pistes ne pourra s'effectuer qu'en dehors de CUBASE AUDIO. La raison invoquée par STEINBERG est que si on avait voulu enregistrer 8 pistes simultanées dans CUBASE AUDIO, il aurait alors été impossible d'enregistrer autrement qu'en 8 pistes (exit le 2IN). C'est pourquoi ce mode d'enregistrement doit passer par le programme externe ADATREC.PRG livré avec les versions 2.06.



ADATREC

ADAREC fonctionne comme suit. Vous indiquez un nom de fichier, le nombre de paire de pistes voulues et lancez l'enregistrement. ADATREC fera alors autant de pistes AIF déclinées de votre nom que de paires de pistes sélectionnées. Il suffira alors de les reprendre dans CUBASE AUDIO via le "pool" pour les intégrer dans votre morceau.

Pour utiliser ADATREC, il faut procéder de la façon suivante :

1) cliquez sur le mot "select" dans la partie "name".

2) indiquez un nom qui servira de générique

3) indiquez les paires de pistes à écouter dans le champ "monitor"

4) choisissez si vous désirez utiliser le haut parleur interne pour le contrôle ou non durant l'enregistrement.

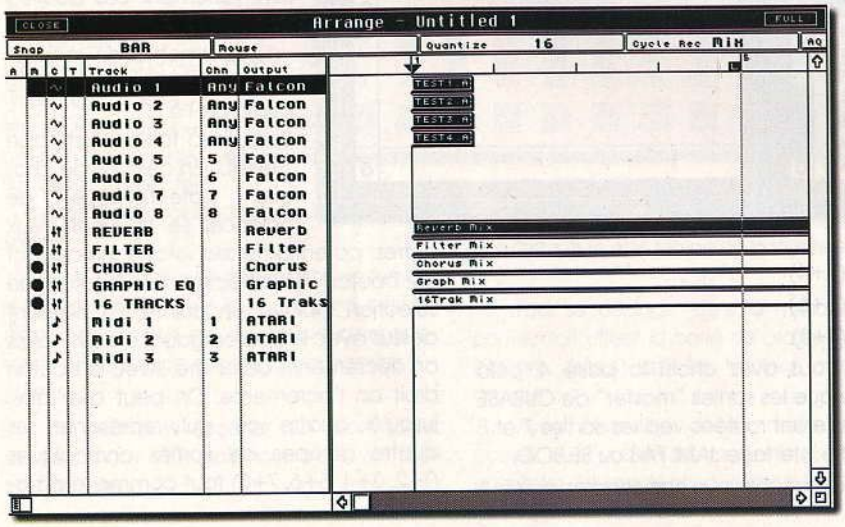
5) choisissez la paire de pistes à enregistrer

6) cliquez sur "record"

7) ADATREC enregistre !!!

8) une fois terminé, cliquez sur STOP

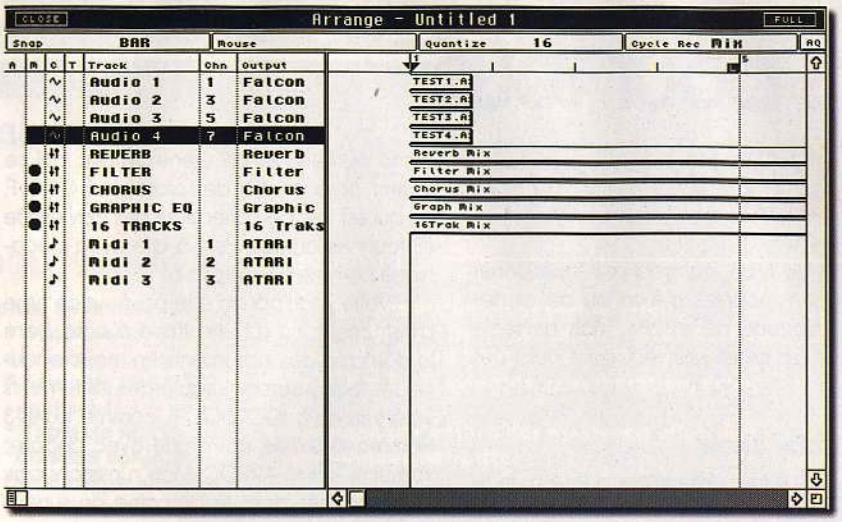
9) c'est aussi simple que cela !



REINTEGRER DANS CUBASE

Pendant que nous y somme, voyons comment importer ces pistes dans CUBASE AUDIO.

1) allez dans le menu AUDIO de CUBASE



2) cliquez sur l'item POOL

3) dans le POOL, cliquez sur le bouton FILE

4) un menu se déroule. Cliquez sur IMPORT

5) sélectionnez la première paire de piste (suivie d'un 1)

6) l'image se calcule

7) faites comme pour le 5) avec la deuxième paire (suivie d'un 2) puis de même avec les autres paires.

8) vous vous retrouvez maintenant avec quatre fichiers stéréos le POOL.

9) prenez les un par un et placez-les à l'endroit désiré dans la fenêtre ARRANGE (la fenêtre principale de CUBASE) en ayant pris soin de paramétrer vos pistes de destination en ANY pour qu'elle soient en stéréo, car il est impossible de copier les fichiers AIF stéréo dans des pistes mono.

10) une fois copié vos pistes AIF dans la fenêtre ARRANGE, renumérotez les nouvelles pistes vers la destination voulue en faisant attention à ne pas mettre de numéros identiques ni de chevaucher des pistes. Par exemple, la 1 en stéréo équivaut à la 1 +2.

On ne peut donc pas mettre la deuxième paire de piste en 2. Cela reviendrait à chevaucher le deuxième canal. Il faut la mettre en 3, etc.

VOILA

J'espère avoir été assez clair, tant il est vrai que la compréhension des principes d'utilisation des interfaces analogiques digitales est touffue sous CUBASE et ce d'autant plus que les docs livrées avec ces appareils ne sont pas explicites à ce sujet.

Du coup on a sauté la suite de l'article sur l'impression des partitions, mais je crois que cela en valait la peine au vu du nombre d'appels téléphoniques reçus à ce sujet chez LA TERRE DU MILIEU.

Godefroy de MAUPEOU

trio de choc

Il y a de grands outils et de grands artistes pour les utiliser. Lorsqu'ils se rencontrent, cela peut donner un chef d'oeuvre comme celui qui n'arrête pas de tourner sur ma platine laser depuis quelques jours.

Il s'intitule GET OUT OF THE BACKGROUND et son auteur est Thierry ANQUETIL et son BLUES BAND. ST MAGAZINE n'est pas le premier à reconnaître le talent de ce monsieur puisque TELERAMA et JAZZ MEN l'ont qualifié d'un des quatre meilleurs bluesmans français. FRANCE INTER y a également ajouté son grain de sel en invitant son l'auteur à l'émission ZONE DE TURBULENCE de Laurent LAVIGE (le producteur de Fred BLONDIN).

En fait un chef d'oeuvre est rarement un hasard. En dehors des outils, il y a les hommes et ce monsieur ANQUETIL, s'il a déjà tapé le boeuf avec Ray CHARLES, Memphis SLIM, Jimmy JONSHON ou Lucky PETERSON, s'est également entouré d'un producteur à la hauteur à savoir Gilbert FILLATRE. Ce dernier a déjà oeuvré avec des pointures grosses comme Patrice BLANC FRANCARD, Claude WAGNER ou Phillipe LERICHEMONT après un sacré nombre d'année de travail chez PHONOGRAM.

Imaginez maintenant ce que peux donner la rencontre d'un géant du blues et d'un pro de la SSL (une des consoles de mixage les plus réputées au monde). Imaginez également tout cela sur un FALCON et CUBASE AUDIO dans les mains.

Le FALCON est un outil fabuleux et lorsqu'il est servi par des gens d'un tel métier, cela donne le petit bijou dont je viens de vous parler.

GET OUT OF THE BACKGROUND est à ne manquer sous aucun prétexte. Il va être distribué par DISK NIGHT AND DAY, donc dans toutes les FNACS et magasins de disques dignes de ce nom.

Si vous êtes impatient, vos pouvez d'ores et déjà l'acheter "en direct du producteur" à l'adresse suivante :

TERNAIRE AUDIO
1 bis, rue Jacques MORIN
76240 BONSECOURS

UNE AUTRE ! UNE AUTRE ! UNE AUTRE !

Godefroy de MAUPEOU

des claviers pour tous

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Continuons ce mois notre mini-salon, par tous les claviers qui vont faire l'actualité de cette fin d'année. Toutes les marques sont au rendez-vous avec des nouveautés à découvrir dans les magasins spécialisés. Mais auparavant, voici quelques conseils pour vous aider à vous y reconnaître. Le mois dernier, nous avons passé en revue les racks et instruments orientés techno. Certes, toutes les marques intègrent dans leurs instruments plus ou moins de sons et de styles dédiés, mais il n'y a pas que cela, et la "world music", le jazz, le rock, le blues, ou même la variété sont toujours au premier plan de nombreux claviers.

Nous allons analyser le matériel présenté par les diverses marques japonaises, Yamaha, Roland, Korg, Kurzweil, Technics, Kawai, ou les américains tels Ensoniq, Alesis, Peavey, sans oublier les européens comme Generalmusic, Farfisa, Orla, Solton, célèbre pour ses arrangeurs. Les marques ne manquent pas et nous sommes loin de les avoir toutes citées. Si vous désirez vous procurer un clavier, ou en offrir un pour la fin de l'année, il sera nécessaire de bien définir votre besoin, revenons donc sur les grandes catégories.

La première chose à vérifier est que le clavier repéré doit être équipé de la prise MIDI, car surtout dans l'occasion, il existe encore des claviers bas de gamme ou trop anciens qui n'en ont pas. Et là, pas de modifications possibles, votre clavier ne pourra pas être relié à l'Atari, à l'Hades ou au Medusa.

Dans le domaine des connections, on peut remarquer que certains claviers, les récents, sont aussi équipés de prises séries pour PC ou Mac, qui pourront fonctionner sur certains modèles d'Atari ou de clones ayant l'interface nécessaire. Mais en règle générale, les prises MIDI équipent aussi ces modèles.

Faite votre choix

Ensuite, il faut déterminer quelle grande catégorie de claviers vous intéresse. Est-ce un synthé sans ampli, il faudra le brancher alors sur un ampli externe, la chaîne Hi-fi, l'ampli multimédia de votre ordinateur (attention alors aux haut-parleurs et à la puissance délivrée). Cette solution peut demander une dépense supplémentaire au niveau de l'ampli, mais par contre les synthés possèdent souvent des fonctions de clavier maître, ce qui est un plus pour travailler de façon pointue en séquence avec un ordinateur. Sur ce qu'on appelle les claviers portables, l'ampli, souvent stéréo, sera intégré. Ces claviers, selon leurs prix, pré sentent de nombreux avantages, ils comportent souvent un arrangeur automatique, parfois des fonctions d'échantillonnage comme le nouveau PSR 8 000 de Yamaha (un haut de gamme à 18 000 frs), les effets, le lecteur de disquette...

Ces claviers sont polyvalents et les gammes de prix sont très larges, du moins cher au plus dispendieux.

Autre solution, l'instrument en meuble garnira un intérieur de façon ravissante, là le choix va du piano numérique avec prises MIDI et ampli incorporé comme par exemple le PC 8 Technics, ou le nouveau piano numérique de Generalmusic qui se situent dans les prix de l'ordre de 7 000 F, ce qui est très peu cher pour des claviers de 88 touches lourdes, c'est-à-dire avec mécanique comme un vrai piano.

Votre Atari pourra être posé sur ce type d'instrument, ou sur une table à côté. Dans le domaine des instruments en meuble, toutes les folies existent, jusqu'à des instruments valant jusqu'à 100 000 F, comme le XB-3 Hammond Suzuki, ou l'orgue avec pédalier Yamaha Artiste AR-100. Mais n'insistons pas, nous sommes dans le domaine du surréalisme financier...

Moins cher...

Dans la gamme des claviers portables tops modèles, nous remarquerons le PSR 330 Yamaha, à 3 290 F environ, qui est un clavier MIDI intéressant pour son prix. Les caractéristiques sont alléchantes, il est équipé d'un clavier du type synthé avec vélocité de 61 touches, 264 nouvelles sonorités compatibles GM et Doc, 100 styles (c'est-à-dire des accompagnements, rythmiques, basses, arrangements modernes, le tout avec une polyphonie correcte de 31 notes, DSP pour les effets numériques, grand écran rétro éclairé, fonctions de split (partage du clavier), séquenceur 5 pistes, mémoire pour deux morceaux, 32 mémoires globale pour sauvegarder toutes les programmations de l'instrument (registrations), ampli et deux HP intégrés, prises MIDI bien sûr. Voici un petit clavier représentatif de ce que vous pouvez avoir pour un prix qui somme toute, reste aujourd'hui abordable. Le mois prochain, nous verrons dans le détail toute une gamme d'autres claviers abordables.

Légende

Pensez à l'occasion, le PSR 320, prédécesseur du 330, n'a que 28 notes de polyphonie certes, mais peut être une bonne affaire.

Alain MANGENOT

SOFTJEE

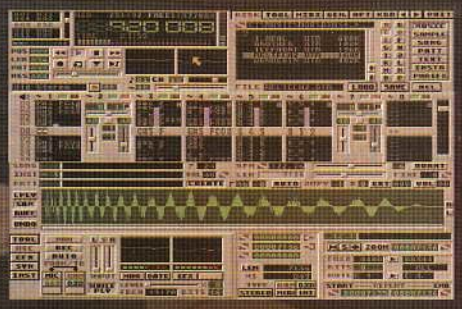
Maintenant vous pouvez créer...

Digital Home Studio : 800 F TTC

Faites de la musique sur ordinateur sans aucun ajout de matériel:
* Séquenceur Audio, Soundtrack, Midi et "Direct au Disque" avec gestion des effets sur les sons (réverbération, filtre F.I.R évolutif, etc...).
* Sampler intégré avec effets (Filtre F.I.R évolutifs, réverberation, echo, égaliseur).
* Table de mixage intégrée, réglage par potard des masters d'effet, des masters volume et de la panoramique par piste.

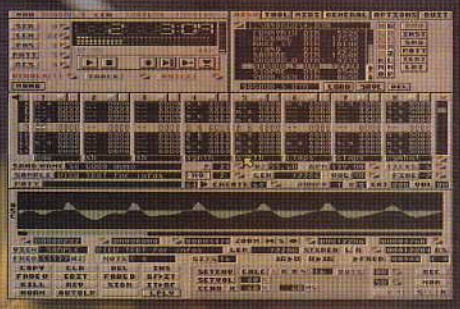
DHS intègre aussi:
- Des traitements sonores en "Direct au Disque".
- De la synthèse sonore.
- 128 instruments multi sample.
- Une gestion du "note off" et des enveloppes temps réel (volume, panoramique...).
- Edition en "piano roll" ou "soundtracker".

32 pistes polyphoniques, 64 voies de polyphonies et qualité jusqu'à 50 KHz
16 Bit Stéréo.
Compatible JAM avec gestion des horloges externes.
DHS est adapté à tout style de musique, notamment techno, dance, remix et megamix.



Digital Tracker 1.9 : 390 F TTC

Faites de la musique sur ordinateur sans aucun ajout de matériel:
Séquenceur Audio, Soundtrack, Direct au Disque et Sampler intégrés.
Gestion du midi en entrée.
Compatible MOD, S3M, MTM, XM, 669.
"Direct Le Disque" en lecture et écriture.
32 pistes monophoniques, 32 voies de polyphonie et gestion des sons en 50 KHz
16 Bit Stéréo.
Très bonne qualité sonore grâce à son mode d'interpolation.



B-Clock : 300 F TTC

Horloge externe délivrant les fréquences D.A.T (48 KHz) et C.D (44.1 KHz).
Se branche sur le connecteur DSP.
Choix des fréquence par logiciel (CPX fourni).
Compatible avec tous les logiciels utilisant une horloge externe.

Digiplay : 100 F TTC

Player de modules soundtrack.

Data Disk :

Banque de musiques et de sons.
Pratique pédagogique de la musique sur DHS et DT 1.9.
Explications et astuces sur DT 1.9 et DHS.
Support : ZIP 100 Mo(190 F TTC), CD ROM(190 F TTC), 5 Disquettes 1.4 Mo(100F TTC).

Règlement par chèque ou mandat à adresser à (frais de port 30 F TTC):

SoftJee propose également la programmation de logiciels sur mesures (devis gratuit).

Prix susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Softjee
47200 LONGUEVILLE
Tél./Fax : 05-53-83-64-67
E-mail : softjee@hol.fr
Web : http://wwwperso.hol.fr/~softjee/

COMMUNICATION
LE CAHIER

JUST CALL ME

Pascal NOWAK vient de terminer une nouvelle version de son cd rom JUST CALL ME INTERNET. Il s'intitule en toute logique JUST CALL ME INTERNET 2 et est toujours édité par TDM, donc en vente chez tous vos revendeurs.

GdM

Nous avons attendu longtemps pour pouvoir nous connecter à Internet accumulant un retard assez pénalisant il y a plus de deux ans.

Aujourd'hui les choses ont bien changé et, si nous n'avons pas encore le JAVA sur ATARI hormis en passant par LINUX, force est de constater que l'HTML se porte bien sur nos ordinateurs.

Pour preuve ces deux petits bijoux que nous testons ce mois-ci : CAB 2.5 et WENSUITE.

Inutile de chercher à les comparer pour savoir lequel est le meilleur produit tant leurs philosophies et leurs développements sont différents. C'est à chacun de voir quel est l'outil qui lui convient le mieux pour surfer sur Internet. Pour cela, rien de tel qu'une version de démo et comme elles sont disponibles un peu partout et bien sûr chez leurs éditeurs respectifs...

Godefroy de MAUPEOU

CAB 2.5

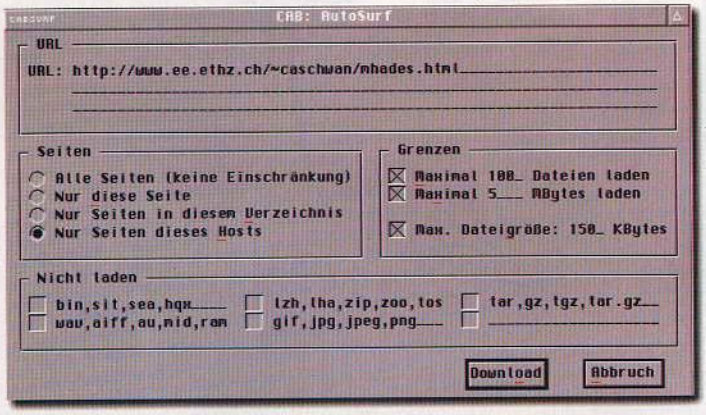
CAB possède un grand mérite : celui de nous avoir permis en 1995 de nous connecter enfin sur le WEB à l'aide de son compère STIK. Grâce à lui, les ataristes ont pu découvrir ce monde fabuleux y compris sur un simple ST.

Le pas franchi était géant et coupait court au manque d'avenir de l'ATARI, sachant combien INTERNET va jouer un rôle prépondérant dans l'avenir de la micro.

A côté de cela, le gros problème de l'ATARI et de ses outils était leur méconnaissance totale de la part des fournisseurs d'accès (là où vous allez vous connecter) et donc l'impossibilité de vous aider à paramétrer le pack WWW (CAB + STIK) et ce d'autant plus que STIK (l'accessoire pour se connecter) ne fonctionnait qu'en SLIP, protocole de plus en plus délaissé par les fournisseurs d'accès au profit du PPP.

Du coup beaucoup de prises de tête ont découragé les ataristes internautes potentiels. Quant à ceux qui avaient réussi à se connecter, certains sites leur étaient "interdits" pour cause de non-reconnaissance des évolutions du language HTML par CAB.

Les ataristes sont réputés pour être "acharnés" et aujourd'hui cela paye avec l'arrivée de CAB 2.5 qui reconnaît énormément de choses dans les nouvelles normes HTML, ainsi que de ses compères STING ou PPP CONNECT qui offrent l'accès au PPP tout comme WENSUITE dont nous avons déjà parlé à ce sujet.



J'aborderais aujourd'hui la partie "browser", donc CAB en connexion SLIP, STING et PPP CONNECT faisant l'objet d'un test ultérieur.

DU NEUF !

Lorsqu'on lance CAB 2.5, on n'a pas l'impression d'avoir un nouveau programme entre les mains. Même interface, quasiment mêmes menus à quelques exceptions près. En fait c'est à l'utilisation que l'on se rend compte de la différence colossale entre CAB 1.5 et CAB 2.5. Avant tout CAB 2.5 est au moins deux fois plus rapide que son prédécesseur (un peu lent, il faut l'avouer) ce qui n'est pas du luxe sur un ST ou un FALCON. Il semble que sa vitesse de travail soit la même que celle de NETSCAPE, référence en la matière.

Deuxième chose, le nombre de sites inaccessibles est devenu beaucoup plus ténu. On peut quasiment aller partout et ce en visualisant également les animations dans CAB.

Dans les rares cas où CAB est réfractaire, un lien avec un programme externe comme ANIPLAYER ou MPLAYER vous permettra de résoudre le problème.

Troisième chose, CAB permet enfin de lire les textes pendant qu'il charge les images. Certes ce n'est pas encore aussi évolué que NETSCAPE qui, lui, commence par afficher les images en basse définition pour les affiner peu à peu, permettant ainsi de visualiser la page très rapidement, mais c'est déjà énorme.

Voilà en gros, les améliorations que l'on ressent sur CAB en se connectant.

MENUS

En fait il y a une grosse différence entre CAB 1.5 et CAB 2.5 au niveau des menus, c'est l'item MODULE qui remplace l'item CACHE, lorsque CACHE ED était installé dans CAB 1.5.

Cet item regorge de trésors qui font toute la différence avec un simple "browser". La version en ma possession possède six modules qui vont s'avérer très utiles, du moins ceux que j'ai pu faire marcher (ils sont en allemand en attendant une traduction française ?).

GEMJING

Visiblement un programme qui permet de charger un son. Pourquoi ?

AUTOSURF

AUTOSURF permet de télécharger un site web selon des critères précis :

– type de fichiers à charger ou non pour éviter de prendre tous les LZH par ex.

– page seule, site seul, site étendu...

– taille maximale et nombre de pages à ne pas dépasser.

Ce module s'avérera idéal pour qui veut consulter un site entier sans risquer d'en oublier ou tout simplement avec un temps de connexion le plus réduit possible.

CATALOGUE

Là c'est carrément génial. Si vous allez souvent sur le web, votre cache doit être plein de belles images. Le cache fonctionnant de façon spécifique, il est quasiment impossible de retrouver une image dedans, à moins de passer des heures à décortiquer, dossier par dossier, tous ces fichiers GIF et JPG qui répondent aux doux noms de FDOOOOO.GIF ou DFROOOO2.JPG. Bref c'est le calvaire.

Et bien ce calvaire, CATALOGUE l'endure à votre place et en beaucoup mieux de surcroît, car il va chercher toutes les images du cache, les recopie dans un dossier externe, en fait un catalogue html avec vignettes de toutes les images. Bien entendu un simple clic sur une des vignettes appelle l'image grandeur nature.

Grâce à cela, j'ai pu trouver très rapidement le logo du MILAN au milieu d'un millier d'images dans le dernier cd rom REVOLUTION de DELTA LABS.

Un module essentiel !

STEGANOGRAPHE

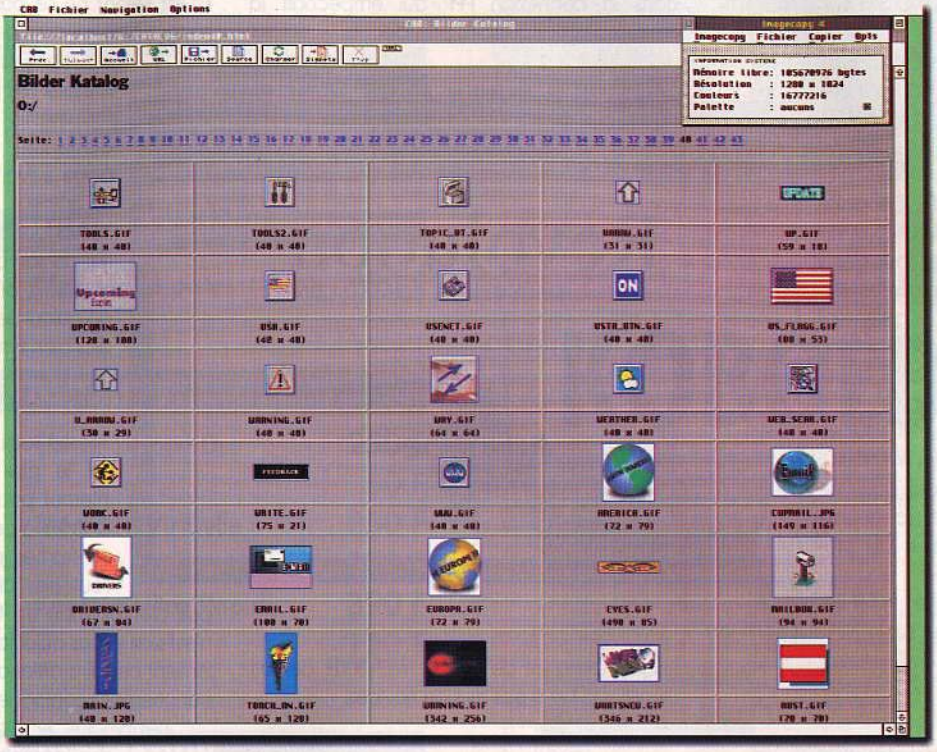
Je n'ai rien compris à ce module. Du coup, n'ayant pas de doc, je suis allé fouiller dans le dictionnaire et ais trouvé STEGANOPODE qui est un "ordre d'oiseau caractérisé par une palmure digitale qui réunit les quatre doigts". J'en conclue qu'avec un peu de chance, il s'agit d'un module affichant l'arborescence ou un truc comme ça. En tout cas, je n'ai pas réussi à le faire fonctionner, donc n'ais pu vérifier cette théorie.

VERIFIER HOTLIST

Les url changent et on a parfois de drôles de surprises en essayant de se connecter à une adresse inexistante. Ce module vous propose de vérifier automatiquement toutes les adresses de votre "hotlist" (signets). Cela prend un peu de temps, surtout si on possède beaucoup d'adresses rentrées dans les signets, mais cela peut s'avérer très utile de temps à autre. Un nettoyage de printemps en quelques sortes.

CACHE

C'est en fait l'ancien module CACHE qui a bien évolué. Ce module permet de sortir un site web du cache pour le recopier dans un dossier, histoire de le consulter une fois déconnecté. Le compère idéal d'AUTOSURF.



ENFIN !

Avec cette nouvelle version, CAB a pris un sacré poids. Il est passé de stade DE "browser" permettant aux ataristes d'aller sur le NET à un outil très évolué au top du language HTML. Avec CAB 2.5 l'ATARI a gagné ses lettres de noblesses sur le WEB. Si tous les programmes du pack WWW pouvaient en faire autant, et notamment NEWSIE, ce serait le paradis.

Certaines fonctionnalités comme le catalogue ou l'autosurf sont des ajouts qui "boostent" le potentiel de CAB.

On accepte du coup avec plaisir son passage du stade de freeware à celui de programme commercial et ce d'autant plus que son prix est très bas.

CAB 2.5, c'est le WEB haut de gamme sur ATARI.

Godefroy DE MAUPEOU

CAB 2.5

toutes machines

prix : 390 F

édité par APPLICATION SYSTEM
importé en France par PARX
9, rue du Pin Doré
53000 LAVAL

- puissance, fiabilité, prix
- pas aussi rapide que WENSUITE

WENSUITE 2.27

L'autre façon de se connecter sur Internet, c'est WENSUITE. Anciennement intitulé WEBSPACE, ce programme se sera fait attendre plus d'un an.

A la décharge d'OXO SYSTEM, il faut dire qu'écrire une couche TCPIP est un travail de titan et il n'est finalement pas étonnant que le produit ne soit sorti que cet été. Il faut dire que WENSUITE était particulièrement attendu, vu qu'il s'agissait du premier programme à gérer le PPP. De cette impatience, sont sorties plusieurs versions de démo assez instables il faut bien le dire. Les premières versions vendues ayant également quelques problèmes de gestion graphique, nous avons tardé avant de procéder à un test public.

Aujourd'hui, même s'il subsiste çà et là quelques bugs, WENSUITE est un excellent produit qui ne mérite absolument plus sa double réputation d'arlésienne et de programme bugué.

Réjouissons-nous le premier intégré atarien pour aller sur le NET est enfin là et il décoiffe !

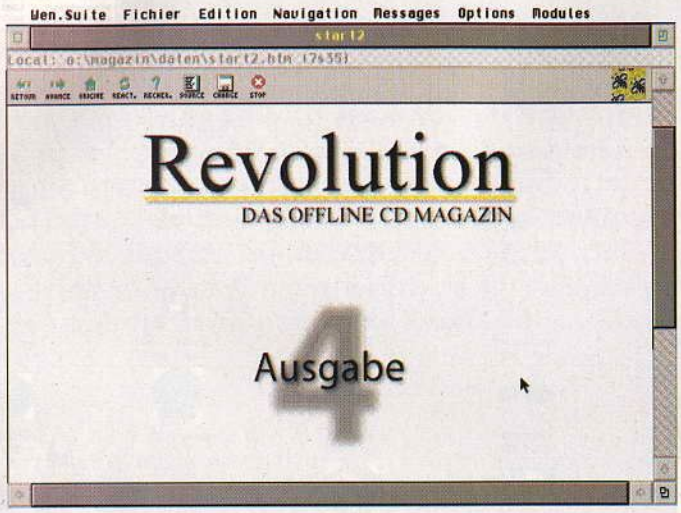
SIMPLE

Première constatation, WENSUITE est simple à installer. Le concept de l'intégré lui permet de tout avoir dans un seul programme (pas encore de FTP dans la version testée) : WEB, newsgroups, mail.

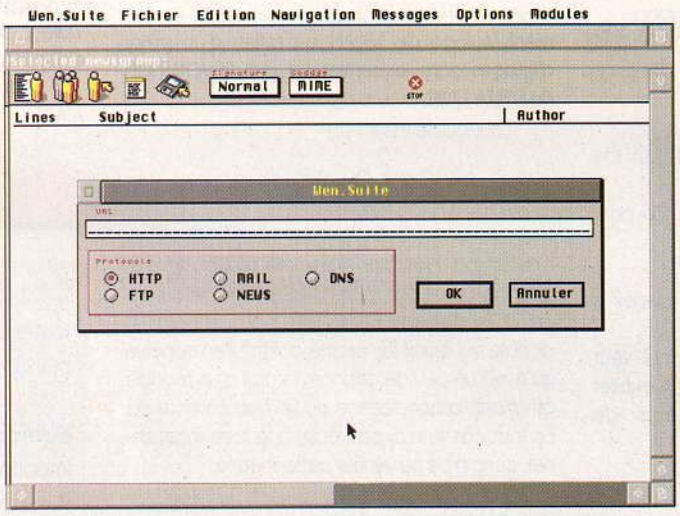
On ne se casse pas la tête à changer intempestivement de programme pour aller sur l'un ou l'autre des secteurs du réseau. Mieux on a beaucoup moins de chances d'oublier de se déconnecter en quittant un programme pour aller dans un autre, vu que l'on fait tout dans le même. WENSUITE vous permet également d'économiser de l'argent.

Pour la connexion, c'est également beaucoup plus simple. Il n'y a plus de script de connexion à rentrer comme dans STING et STIK. Il suffit de donner les infos demandées par WENSUITE aux emplacements prévus. Du coup on se sens moins paumé et en plus OXO assure une hot line à cet effet.

C'est ainsi qu'ils ont passé pas mal de temps en connexion avec la Belgique pour un client du pays des Bruegel qui avait du mal avec son provider. Pour la petite histoire, ce problème leur a permis de trouver un bug dans la connexion PPP qui empêchait la connexion chez certains provider.



De ce point de vue là, WENSUITE devrait simplifier la vie à pas mal de novices.



RAPIDE !

L'autre chose qui frappe, c'est sa rapidité fulgurante. Intégralement programmé en THREAD (voir les articles de Pascal BARLIER à ce sujet), WENSUITE affiche les pages html à une vitesse hallucinante. Les essais réalisés ici montraient un gain de facteur 10 par rapport à CAB 1.5. et si en connexion ON LINE ou sur un HADES le problème de rapidité ou de lenteur (c'est selon) ne se pose pas vraiment, lire un magazine html comme REVOLUTION en offline sur un FALCON prend toute sa mesure. Les pages s'affichent à toutes vitesse et on n'a plus besoin d'attendre inlassablement que la page suivante se calcule pour lire un article.

Notez au passage que WENSUITE, fier de son optimisation (on le serait à moins), affiche en haut le temps de calcul de chaque page. Un petit plus bien sympa.

PUISSANCE

Il serait faux de dire que WENSUITE est le plus puissant des logiciels Internet pour ATARI. Il est loin d 'un CAB 2.5 à ce niveau là (pas encore de frames par exemple). Cela ne veut pas dire qu'il ne le rejoindra pas bientôt, mais en tout état de cause, ce n'est pas le cas aujourd'hui. On regrettera également certains affichages de pages WEB pas franchement conformes à l'original.

néanmoins, le progrès à ce niveau est considérable par rapport à ce que nous avions dans les mains il y a encore trois mois. L'auteur vient d'ailleurs de me signaler que le bug des placements décalés de certains objets est corrigé. Il ne reste donc plus que celui des tableaux qui s'affichent parfois dans de mauvaises proportions.

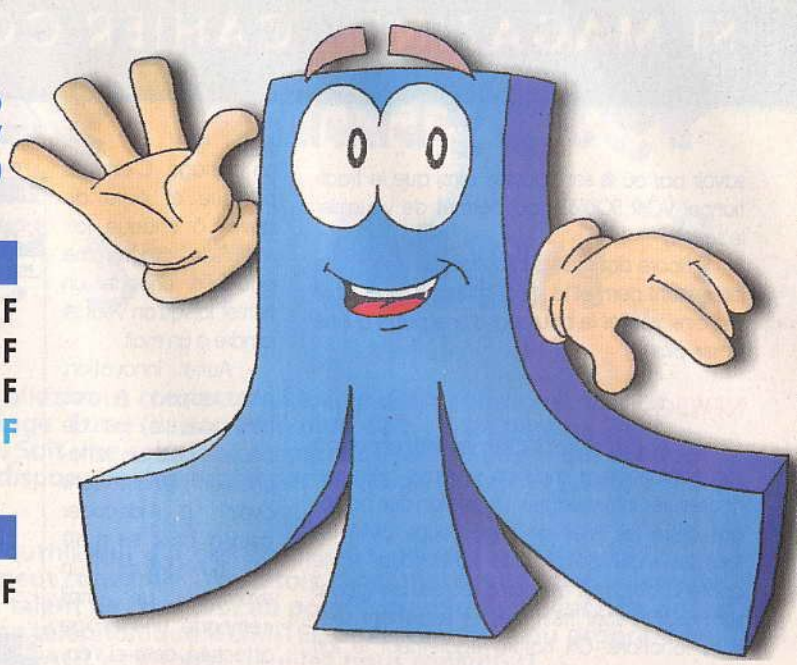
A propos de tableaux, on appréciera par contre le fait qu'ils soient conformes à NETSCAPE, ce qui est une première sur nos machines.

On retrouve d'ailleurs cette référence à NETSCAPE dans le logo à droite qui indique que WENSUITE calcule. La pluie d'étoiles filantes est remplacée par quelques abeilles sur fond de ruche. A ce titre, il est d'ailleurs possible de faire sa propre icône animée, ce qui est assez sympa.

Toujours coté WEB, un item HISTORIQUE s'avérera bien utile pour ceux qui veulent

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

http://www.parx.fr



GRAPHISME

D2M v2.6	Dessin Bitmap	690 F
DFORM	Morphing/Warping	450 F
Arabesque 2	Dessin Vectoriel	490 F
NeoN Graphix 3D	Images de Synthèse	990 F

COMMUNICATION

STarCall 2	Terminal/Fax/BBS	490 F

MUSIQUE

QUiNCY	Magnéto 8 pistes	990 F

UTILITAIRES

HD-Driver 7	Driver Disque Dur	250 F
Mise à jour		50 F
Outside 3.4	Mémoire Virtuelle	250 F
Mise à jour		100 F
Kobold 3.5	Copieur Ultra Rapide	390 F
Mise à jour		150 F

PROGRAMMATION

Devpac 3	Assembleur 680xx	450 F
DevpacDSP	Assembleur DSP	350 F
Interface 2	Editeur de Ressources	390 F
Devpac3 + Interface 2		790 F
DevpacDSP + Interface 2		690 F
Devpac3/DSP + Interface 2		1090 F

EDUCATIFS

Les Animaux	Educatif	190 F
Les Dinosaures	Educatif	190 F
Pack les 2 éducatifs		340 F

JEUX

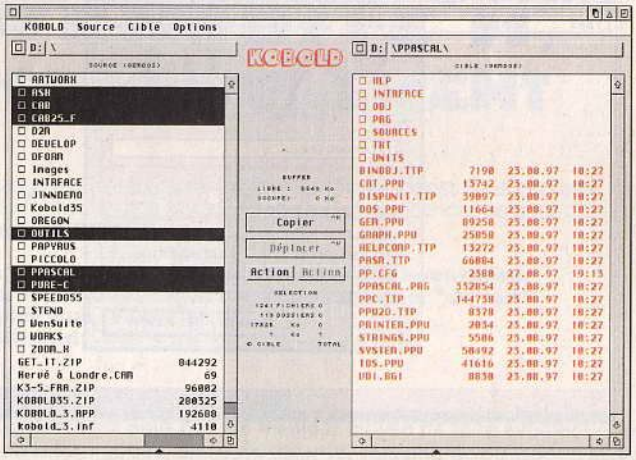
Shapes	Stratégie	190 F
Epilepsie	Plateformes	190 F
Multibriques	Casse Briques	190 F
Pack les 3 jeux		450 F

Transport + assurance: 35 F net.
Paiement: CB, Chèque à la commande.

Tous nos prix s'entendent T.T.C et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

GROS PLAN SUR ...

KOBOLD 3.5



Copieur Ultra Rapide !

Kobold est un utilitaire vous permettant de réaliser des copies de fichiers, beaucoup plus rapidement qu'avec le bureau GEM. Kobold permet également de faire des «backups» automatiques, autorise la lecture et la copie de fichiers avec noms longs, ou en minuscules (CD-ROM PC). Kobold s'intègre comme outil de copie à la plupart des bureaux alternatifs (Gemini, Ease, MagiCDesk etc.).

390 F

VPC ouverte du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h

savoir par où ils sont passés, ainsi que le traditionnel VOIR SOURCE qui permet de visualiser le script.

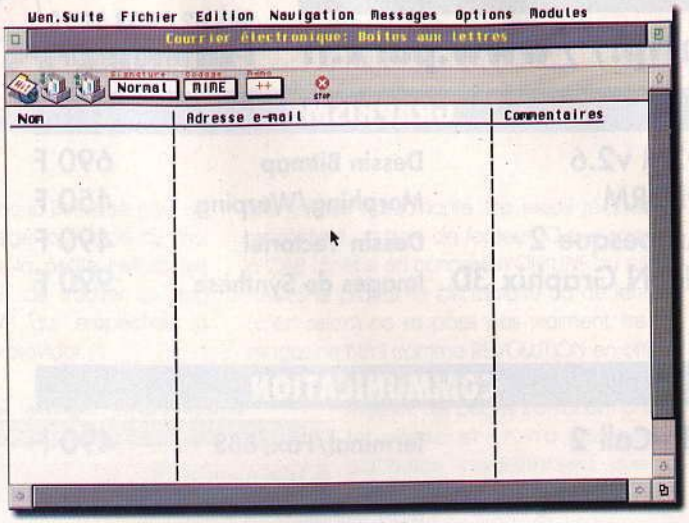
Encore dans la visualisation, un autre item intéressant permet le report d'erreur. Vous pouvez ainsi vérifier le pourquoi d'une page qui ne passe pas.

NEWSGROUP

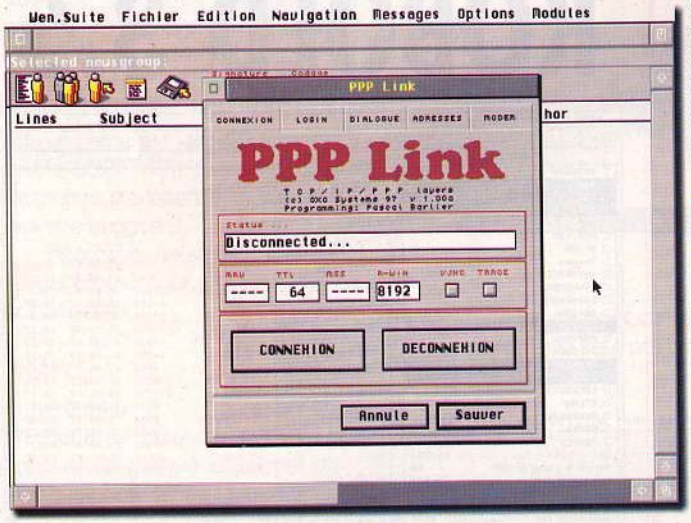
La partie NEWSGROUP en est encore à son balbutiement, mais on y trouve déjà des choses très intéressantes. La gestion des passages entre les listes de newsgroups, celle de tous les mails de chaque newsgroups et le contenu des mail est assez réussie. Les icônes sur FALCON sont très jolies et expriment bien leurs fonctions. On notera également le fait que les derniers messages récupérés sur les newsgroups sont dans une autre couleur. On peut ainsi ne pas louper un seul.

Il est également possible d'attacher directement dans WENSUITE un fichier à un mail ou un postage. C'est très pratique et évite de devoir à chaque fois sortir du programme pour aller encoder un fichier lorsqu'on veut le joindre à un mail.

Autre innovation, par rapport à nos habitudes, le fait de pouvoir voir les attachements binaires sans avoir à décoder ceux-ci dans les mails et newsgroups. Un exemple : un mail comporte une image attachée, celle-ci s'ouvrira alors dans une fenêtre à part. Idem pour l'html. Si votre mail contient une page html, elle s'affichera également dans une fenêtre.



D'un autre coté, il manque certaines choses comme le tri des fichiers (par liens, date...), mais cela fait partie des ajouts annoncés pour une version future.



DES PROMESSES ?

Un menu à droite indique le mot MODULE. WNESUITE se voulant modulaire, il devrait être possible par la suite d'enficher plusieurs modules un peu à la manière de CAB 2.5. Mais aujourd'hui ce menu est encore vide.

WENSUITE a été lancé comme un logiciel extrêmement prometteur. Aujourd'hui il l'est toujours mais tient déjà une très grande partie de ses promesses. On peut enfin se connecter facilement au Net en PPP et utiliser les fonctions essentielles et basiques. C'est l'outil idéal de ceux qui ne veulent pas se compliquer avec Internet. Son aspect intégré ravira donc ces personnes au détriment de celles qui préfèrent "choisir" (a-t'on vraiment le choix sur ATARI ?) leurs différents outils (connexion, browser, e-mail, news group...).

C'est là une histoire de goûts personnels, mais ce qui est sûr c'est que le novice s'y retrouvera certainement plus facilement.

D'autres part sa rapidité fulgurante laisse pantois et, s'il continue à tenir ses promesses (ainsi qu'encore un peu de débuguage au niveau graphique), WENSUITE est également promis à un bel avenir.

Godefroy DE MAUPEOU

CONCLUSION

Cette fin d'année marque un retour intense du côté de l'activité sur nos machines. C'est même d'ailleurs assez impressionnant.

Deux logiciels d'aussi bonne facture pour aller sur Internet et à un prix aussi bas devraient inciter davantage les ataristes à se rendre sur le réseau.

Que l'on soit débutant ou passionné, que l'on ait un simple ST ou un HADES 60, tous ont la possibilité de se connecter à moindre frais maintenant. Je vous engage donc à acquérir l'un de ces programmes, ou même les deux après tout (ils sont si complémentaires), afin de faire progresser la population atariste sur ce fabuleux monde virtuel.

Internet était à notre porte, nous l'avons enfin ouverte de façon conséquente. A vous d'y plonger en ressortir le meilleur.

Allez, rendez-vous dans le "fr.comp.sys.atari". J'y vais tous les jours et de très nombreuses autres personnes également.

GdM

WENSUITE 2.27

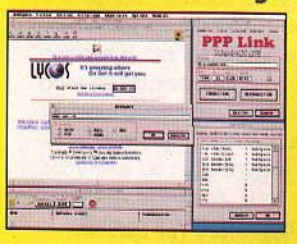
toutes machines
(1mo mini dd conseillé)
prix : 290 F

édité par OXO SYSTEM
3/5, rue des Varennes
89160 LEZINNES

- rapidité, simplicité, intégré, prix
- pas aussi puissant (web) que CAB 2.5

Comment se connecter à l'Internet sur Atari ?

1- Choisissez le logiciel avec lequel vous allez vous connecter. Il existe deux solutions. Soit en domaine public (& shareware), le package Sting (liaison PPP) plus Cab 1.5 (la version 2 est commerciale) plus Antmail, Newsies ... Soit une solution commerciale, WenSuite II qui est pour le moment moins complète, mais qui dispose de l'essentiel des outils de l'Internet (Web, E-mail, Newsgroups et bientôt Ftp).



2- Choisissez votre fournisseur d'accès. En théorie, grâce à la liaison PPP, n'importe lequel peut convenir*. Toutefois, l'installation de Sting nécessite encore un certain talent de "metteur au point". WenSuite II bénéficie quand à lui d'une hot-line téléphonique ILLIMITÉE par les auteurs du programme. (*Pour Compuserve, AOL et Infonie, veuillez nous consulter)

3- Vous avez votre accès et votre modem ? La s'arrêtent nos compétences pour la 1ere solution. Quand à WenSuite II, lancez-le, tapez-y (la première fois) les informations fournies par votre Provider, ou prenez un script déjà tapé, cliquez sur CONNECTION, et "surfez" sur le "réseaux des réseaux".

WebSpace
+ l' E-mail
+ Newsgroups
= WenSuite II

WENSUITE II, TOUT SIMPLEMENT

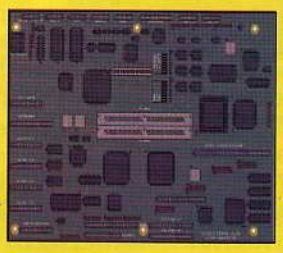
Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques. **Seulement 290 FF**

WenSuite II remplace WenSuite pour le même prix. Ses avantages:
- **Nouveau compilateur html plus respectueux des normes "de fait" et 2 à 3 fois plus rapide que la version 1**
- **Fonctionne en multithread**

ATTENTION: WENSUITE FONCTIONNE SUR TOUTE LA GAMME ATARI & COMPATIBLES, A PARTIR DE 1Mo DE MEMOIRE VIVE.

DISQUE DUR RECOMMANDÉ. WENSUITE COMPREND L'ACCES AU WEB, AUX NEWS ET A L'E-MAIL, BIENTOT AU FTP, SOUS RÉSERVE QUE VOUS SOUSCRIVIEZ UN ABONNEMENT AUPRES D'UN FOURNISSEUR D'ACCES.

FRAIS DE PORT: 30 FF



Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier . . .
Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.

DERNIERE MINUTE: OXO SYSTEMS DEMONSTRATEUR DE L'HADES !!!

DISPONIBLES EN DECEMBRE AU 3e FORUM DES APP. ATARI

STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ... Studio 1024 existe en version Falcon, Falcon Evolution et Hadès + Startrack.

RENSEIGNEMENTS au 03-86-75-60-30

'LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES, ET UNIQUEMENT SUR CEUX-LA.

3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

UTILITAIRES
LE CAHIER

SPEEDO 5.7

SPEEDO GDOS 5.7 est dispo chez PARX. Il est donné comme 20% plus rapide que la précédente version vendue en France et se décompose en quatre versions.

Une reconnaît les fontes SPEEDO, TRUE TYPE et POSTSCRIPT et les trois autres chacun de ces formats uniquement, histoire de ne pas occuper trop de place mémoire sur les petites config'.

La mise à jour coûte 190 F quelle que soit votre version de SPEEDO et s'effectue chez PARX.

Prix public : 350 F.

GdM

START-IT & FIND-IT

Il y a quelque temps, Éric REBOUX sortait un programme qui m'avait alors complètement emballé : START IT. Ce dernier permettait d'optimiser complètement son bureau pour éviter les erreurs de manque mémoires dues à la taille trop restreinte du buffer alloué au NEWDESK.INF, de lire des tas de fichiers directement avec des fonctions évoluées en double cliquant dessus grâce à son "viewer" VIEW IT, de simplifier le lancement des programmes TTP, de gérer les liens multiples d'applications... Bref de "booster" le TOS en lui redonnant une nouvelle jeunesse.

Aujourd'hui Eric REBOUX récidive avec une nouvelle version de START IT et un nouveau programme FIND IT.

LE NOUVEAU START IT

Sa première particularité est d'être plus rapide, mais ce n'est pas la seule. On trouvera une interface encore plus jolie et surtout en 3D sur toutes les machines maintenant.

On y trouve aussi la possibilité d'être appelé par d'autres programmes comme 2IN1, par exemple, qui le lancera lorsque vous cliquerez sur le bouton VOIR lors de la consultation d'une archive.

Exemple : j'ai reçu l'article SHAREWARE de Jean-Jacques dans un fichier ZIP contenant texte et images. Je veux consulter une des images, je clique sur elle puis sur le bouton VOIR de 2IN1 et celle-ci se charge dans VIEW IT via START IT au lieu de l'inévitable texte en hébreux qu'affiche le TOS incapable de différencier les types de fichiers et donc de les afficher en tant que tel.

Marvellous, is'nt-it ?

Vous me direz, on peut directement lier VIEW IT dans 2IN1 sans passer par START IT. Exact ! Mais vous ne bénéficiez plus des liens déjà établis dans START IT. VIEW IT reconnaît énormément de formats, mais il lui manque certains formats. Vous pouvez donc lier les viewers appropriés dans 2IN1 ou alors lier simplement START IT et utilisez ses liens à lui dans 2IN1. Ainsi si vous avez déjà lié ANIPLAYER pour les anim's dans START IT, lier START IT à 2IN1 vous permettra de profiter de ces liens déjà établis sans avoir à tous les refaire (et Dieu sait s'il peut y en avoir beaucoup).

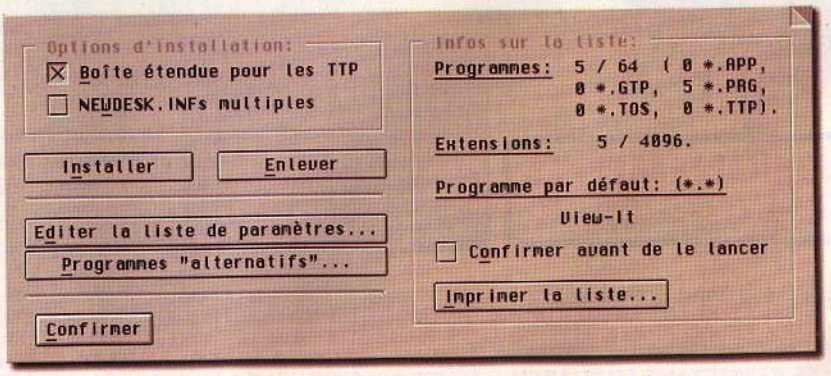
ALIAS MAKER

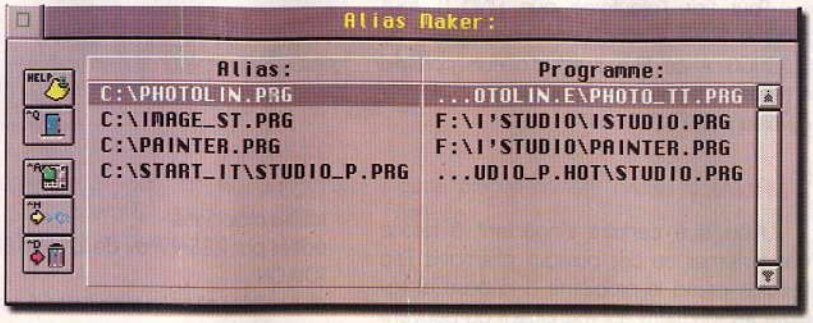
Autre nouveauté, en fait certainement la plus importante, le programme ALIAS MAKER livré avec START IT. Ce dernier permet de créer des alias ce qui était encore impossible sur ATARI outre le fait de poser une icône sur le bureau.

Qu'est ce qu'un ALIAS ?

A partir du TOS 2.06, il est possible de poser une icône sur le bureau, comme un programme par exemple. Ce programme ne se trouve pas sur le bureau, mais quelque part dans un disque dur. Seulement en posant son icône sur le bureau, vous pouvez le lancer directement depuis celui-ci sans pour autant avoir à changer ledit programme de place. Cela s'appelle un alias.

Maintenant supposons que vous ayez un paquet de programmes de dessins répartis sur plusieurs partitions de vos disques durs faute de place. Vous aimeriez pouvoir tous les avoir sous la main sans pour autant charger votre bureau avec 50 icônes. Avec ALIAS MAKER, vous allez en fait poser un "lanceur" de chacun de ces programmes dans un dossier





quelconque. Lorsque vous ouvrirez ce dossier, vous aurez les 50 icônes de vos programmes comme si ces programmes étaient recopiés dans ce dossier, mais ils n'y seront pas en réalité. Vous aurez simplement 50 fantômes d'environ 1800 Ko chacun qui se comporteront comme si les programmes étaient réellement copiés à cet endroit.

Il s'agit là d'une innovation majeure sur ATARI qui confirme START IT comme "booster" de TOS absolument indispensable

FIND IT

Éric REBOUX aurait pu s'arrêter là, mais il s'est également attaqué à une autre partie du TOS à faire évoluer : la recherche de fichiers sur disque.

A partir du TOS 2.06, les recherches sont devenues possibles sur le TOS. Cet outil s'est avéré extrêmement utile. On y a pris goût mais il faut dire qu'un seul critère de recherche, c'est peu. De plus, une fois que l'on a trouvé une vingtaine de documents répondant au critère, il faut les retrouver un par un dans tous les disques durs pour les charger dans un programme adéquat et trouver visuellement celui qui convient.

C'est assez fastidieux. Mais heureusement aujourd'hui il y a FIND IT qui va vous changer (encore) la vie.

FIND IT permet d'effectuer des recherches très pointues selon pas mal de critères, d'en afficher la liste dans l'ordre de tri désiré, d'imprimer et sauver cette liste et de consulter chacun de ses fichiers en lancement automatique de VIEW IT via START IT ou autre et de gérer les attributs ; effacement, copies et déplacement de ces fichiers.

Entrons maintenant dans les détails.

En ce qui concerne les critères, il est possible de sélectionner jusqu'à 20 filtres de fichiers en même temps (20 fois la possibilité du TOS), de déterminer les partitions où la recherche doit s'effectuer ainsi que huit chemins différents. Cela veut dire en clair qu'il est possible de chercher, par exemple, tous les GIF, les TIF et les fichiers nommés STMAG.TXT dans les disques C, D et F ainsi que dans les dossiers ST MAG 121 et sous dossiers DP. De quoi satisfaire déjà plus d'une demande.

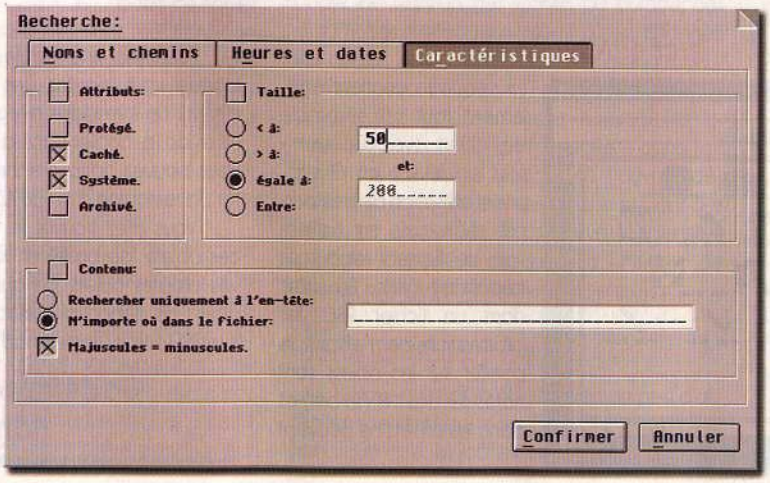
Mais ce n'est pas tout, car on peut également rentrer des critères de date et d'heures comme AVANT LE, APRES LE, LE et ENTRE LE ainsi que de taille d'attribut et de contenu. Vous pouvez donc chercher un fichier caché d'une taille comprise entre 20 et 120 Ko contenant la phrase "STMAG C'EST TOP MOUMOUTE" soit dans l'en tête, soit dans n'importe où dans le fichier.

View-It

Find It:

1 fichier sélectionné.

Fichier:	Taille:	Date:	Heure:	Attr:
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\VGAID.GIF	1.528	Di 28/07/96	14:55:52	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\VOYAGER.GIF	28.588	Sa 27/04/96	21:57:02	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\VOYAGER1.GIF	7.392	Me 01/05/96	14:05:26	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\VOYAGER2.GIF	10.649	Me 01/05/96	14:07:48	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\VTDECODE.GIF	101.412	Ve 09/08/96	17:53:40	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\WIZZ.GIF	28.365	Di 14/04/96	12:33:54	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\WIZZ1.GIF	27.004	Di 14/04/96	12:34:38	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\WIZZ2.GIF	15.649	Di 14/04/96	12:35:16	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\WIZZ3.GIF	26.079	Di 14/04/96	12:36:00	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\XM5301.GIF	5.700	Me 24/07/96	14:48:16	-----A
F:\DOITF\DOITFO3H\IMAGE\ZIPTERM.GIF	2.059	Me 24/07/96	16:49:52	-----A
J:\ST-CD\1632.TXT	323	Je 02/10/97	06:22:32	-----A
F:\CALAMUS.96\IMPRIMER\INFO\180DPI.TXT	253	Ve 28/04/95	19:10:26	------
F:\CALAMUS.96\INFO\DRUCKER\180DPI.TXT	253	Lu 20/07/92	15:07:02	-----A
F:\GEMVIEW\GVW_HPDJ.__2\1ST_READ.TXT	2.074	Sa 01/01/94	10:30:02	-----A
F:\CALAMUS.96\IMPRIMER\INFO\240_180.TXT	119	Ve 28/04/95	19:10:28	------
F:\CALAMUS.96\INFO\DRUCKER\240_180.TXT	119	Lu 20/07/92	15:10:22	-----A
F:\CALAMUS.96\IMPRIMER\INFO\800BJC24.TXT	871	Ve 28/04/95	19:10:30	------
F:\CALAMUS.96\IMPRIMER\INFO\800BJC48.TXT	899	Ve 28/04/95	19:10:32	------



Ouf ! Ca y est, tous les critères de recherches sont énumérés.

L'addition de tout cela peut paraître un peu "prise de tête", mais Eric REBOUX est un homme qui pense à tout et surtout au coté pratique des choses.

A cette fin, on trouve des tas de boutons facilitant les rentrées de critères comme "CHERCHEZ DANS TOUS LES DISQUES À PARTIR DE C" évitant ainsi de faire une recherche particulièrement longue et souvent inutile sur les disquettes, ou comme "AUJOURD'HUI", "MAINTENANT", "HIER", "UNE SEMAINE AVANT... pour ce qui concerne les dates, histoire de ne pas se "prendre la

tête" avec un savant calcul calendaire pour retrouver un fichier.

Si vous ne vous en sortez toujours pas (ce qui serait étonnant), laissez votre souris quelques instants sur un bouton et une bulle d'aide en ligne s'affichera pour vous indiquer la fonction dudit bouton.

On trouve également un dossier intitulé IDE qui comporte plusieurs idées d'utilisation de FIND IT, comme celle permettant de supprimer les fichiers de O Ko qui encombrent vos disques durs.

De plus FIND IT comporte des paramétrages de confort comme la taille des colonnes indiquant les noms, la taille, l'heure et les attributs de chaque fichier dans la liste des résultats de la recherche. Notez d'ailleurs au passage que chaque type de fichier (image, texte...) est précédé d'une icône type (palette, page texte...) dans cette liste.

Pour finir, j'ajouterais que FIND IT, tout comme START IT, fonctionne sous MAGIC ou MULTITOS. A ce titre, il est d'ailleurs possible d'éviter les recherches sur le lecteur U de ces derniers sous FIND IT.

AU FINAL

Alors que certains s'ingénient à refaire des systèmes ou des bureaux alternatifs, Eric REBOUX prend le problème à la base et rajoute les fonctions qui manquent ou peuvent être optimisées au TOS réactualisant du coup ce dernier. Les amoureux du TOS peuvent se réjouir, ce dernier continue son évolution et d'une telle façon qu'on ne peut que s'esbaudir.

Je vous conseille donc plus que vivement l'achat de ces deux petits bijoux que sont START IT et VIEW IT.

START IT + ALIAS MAKER

260 F (mise à jour : 6 F en timbre + disquette originale)

FIND IT

120 F
toutes machines
édités par R.E.S. 99, av. de la Mitre 83000 TOULON
disponibles chez tous les revendeurs

► superbe, bien conçu, ergonomique, fonctionnalités géniales.
► !!!

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr

INTERFACE

Tout bon programmeur se doit désormais d'utiliser le GEM lorsqu'il programme sur ATARI. Or, qui dit GEM dit fichier RSC et qui dit fichier RSC dit Editeur de Ressource. INTERFACE est un des plus connus. Le voici de retour en France, en version 2.33, avec une nouvelle documentation.

Documentation

La documentation est en Français. Elle décrit la totalité des fonctions ainsi que les extensions possibles d'INTERFACE entre autres avec le Protocole AV. Cette documentation explique un peu ce qu'est un fichier ressource, mais il est quand même supposé que vous ayez un minimum de connaissance sur ce sujet, ce qui semble tout de même logique !

Documentation supplémentaire

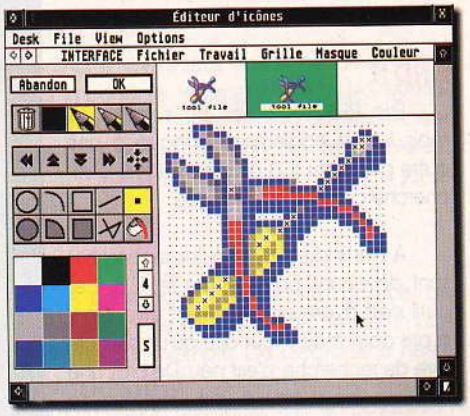
Toujours sous forme de documentation papier, un autre petit livret est fourni avec INTERFACE. Ce livret concerne les fonctions de la bibliothèque MYDIALS. Les MYDIALS sont des extensions permettant le déplacement des formulaires. Ce système est fréquent sur les logiciels Allemands, dans lesquels on trouve souvent des formulaires avec un coin permettant d'attraper le formulaire pour le déplacer. Cette documentation explique toutes les fonctions, avec les paramètres appels etc.

Outils supplémentaires

Des petits outils tels que NKCC, EXTOBFIX etc... sont fournis avec INTERFACE. Ce sont pour la plupart des outils avec docs, exemples etc... sous forme d'archives, qui nécessiteront une bonne étude avant utilisation. De bonnes soirées de lecture en perspective !

Trucs et Astuces

La disquette contient également tout un ensemble de fichiers, avec des exemples en BASIC, en C etc... pour l'utilisation des ressources mais aussi sur l'utilisation de fichiers ressources dépassant 64Ko. En effet, dans un fichier RSC, les informations permettant de pointer sur les objets sont notés sur des INT (16 bits) et donc les offsets ne peuvent pas dépasser 64Ko.



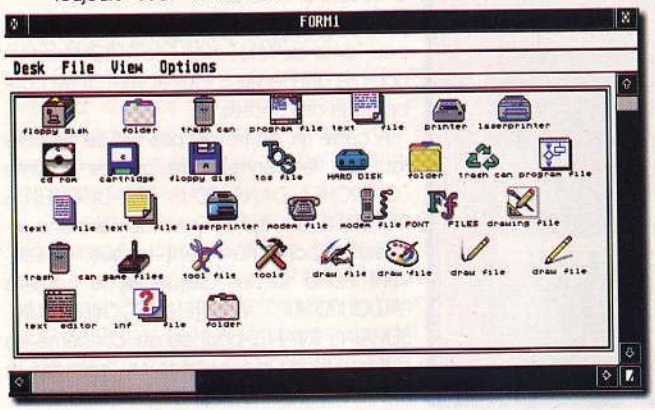
Avec l'introduction des icônes couleurs, cela ne suffit pas. INTERFACE est donc fournit avec des routines permettant de s'affranchir de cette limite. A noter également que ces routines permettent d'utiliser les icônes couleurs sur des versions du TOS ne les supportant pas, ce qui est toujours agréable visuellement.

"Le Truc"

Pour finir, une petite astuce : INTERFACE, lorsque vous ajoutez des objets, se contente d'ouvrir un formulaire avec des objets pré-définis et de les copier dans la RSC que vous éditez. Vous pouvez donc prendre INTERFACE, et éditer... la ressource d'INTERFACE elle-même.

Vous allez trouver le formulaire contenant ces objets "de base" et vous pouvez y ajouter vos propres objets, ce qui permet d'avoir des objets de départ plus élaborés que ceux initialement fournis (voir le snap d'écran).

Godefroy de MAUPEOU
tdmilieu@icor.fr



"icôner"

Agrémenter le "look" de son bureau est devenu un impératif. Avec un outil tel qu'INTERFACE, rien de plus facile.

FALCON et autres...

Sur les machines telles que les MEGA STE, et qui plus est sur le FALCON, il est possible de modifier les icônes affichées sur le bureau. Deux opérations sont possibles :

1/ Affecter ces icônes à divers fichiers.

2/ Changer ces icônes en les redessinant (par exemple).

Affectation

Affecter les icônes aux fichiers se fait simplement par la commande d'installation d'icônes du bureau. Vous pouvez choisir une icône et demander à ce qu'elle soit utilisée pour tous les fichiers répondant à " *.INF". Ainsi tous les fichiers portant l'extension INF auront l'icône en question. Il faut en effet se rappeler que le signe étoile (" * ") remplace n'importe quel groupe de lettres. Donc en demandant à ce que "MAISON.* " ait une certaine icône, les fichiers MAISON.PIC, MAISON.TXT, MAISON.PRG auront la même icône. Vous pouvez décider de filtrer les fichiers en utilisant également le point d'interrogation "?" qui, lui, ne remplace qu'une lettre. Ainsi, en demandant une icône particulière pour "MAI???.* " Vous aurez cette icône pour MAISON.TXT et MAISON.GIF, mais aussi pour MAIRES.TXT, MAI001.TGA etc.

Changer les icônes

Sur votre disque C, si votre machine accepte les changements d'icônes, vous devrez trouver un fichier nommé DESKICON.RSC. Ce fichier est un fichier ressource, que vous pouvez charger avec INTERFACE. Une fois ce fichier chargé, une fenêtre s'ouvre, vous montrant que ce fichier contient un formulaire. Vous double-cliquez sur l'icône de ce formulaire et celui-ci s'ouvre, vous montrant toutes les icônes qu'il contient.

Détruire des icônes

Pour détruire une icône il suffit de l'attraper avec la souris, et de la tirer sur la poubelle qui se trouve en bas de l'écran d'INTERFACE. Cette opération se contente de retirer l'icône du fichier RSC, mais ne détruit absolument pas les fichiers qui sont représentés, sur le bureau, par cette icône. Simplement ces fichiers auront désormais une icône par défaut puisque leur icône précédemment choisie a été détruite.

Ajouter une icône

Pour cette opération, il faut deux fichiers RSC. Vous ouvrez les deux avec INTERFACE. une fois ces deux fichiers chargés, vous ouvrez leur fenêtre et vous tirez les icônes de l'un dans l'autre. Rien de plus simple puisque l'ergonomie d'un logiciel tel qu'INTERFACE est proche de l'ergonomie du bureau GEM.

Précaution sur la taille

Sur FALCON, il est préférable de ne pas faire de fichier DESKICON.RSC de plus de 64Ko. En effet, au-delà de cette limite, des erreurs internes se produisent dans la machine. Le problème c'est que ces erreurs sont difficiles à déceler : suivant les logiciels et, entre autres, suivant leur occupation mémoire ou leur utilisation de celle-ci, ces erreurs peuvent rester indécelables ou devenir flagrantes. Le plus souvent, cela se traduit par le blocage du logiciel et l'apparition de messages tels que "SYSTEM HALTED, Internal memory Error, used FOLDER100". En fait utiliser FOLDER100, ne résoudra pas le problème, celui-ci venant de la taille trop importante du fichier DESKICN.RSC.

Edition des icônes

Ajouter des icônes en les reprenant dans un autre document, c'est bien, mais les construire soi-même, c'est mieux ! Pour cela, vous ouvrez le fichier RSC avec INTERFACE et vous double-cliquez sur l'icône à éditer. Un formulaire va s'ouvrir, vous permettant de régler une multitude de paramètres. N'y touchez pas ! Dans le cadre de l'édition des icônes du bureau, ces paramètres n'ont aucun intérêt à être changés. Par contre, en bas à droite de ce grand formulaire se trouve un bouton "Editer". Cliquez dessus et vous allez voir apparaître un nouveau formulaire avec, dans sa partie droite, l'icône en grand format. Sur la gauche se trouvent des outils de dessins. Vous pouvez donc effacer des points, en ajouter etc. Vous pouvez également changer la position du dessin à l'intérieur de l'icône (avec les boutons fléchés) etc.

Icône sélectionnée

Si vous avez déjà utilisé (avec un peu d'attention) le bureau d'un FALCON, vous avez remarqué que les icônes ont en fait deux dessins : lorsque vous cliquez par exemple sur l'icône de la poubelle, celle-ci s'ouvre. Et bien en bas à gauche du formulaire qui vous permet de dessiner l'icône, se trouve un bouton marqué "S, ce qui signifie "Sélectionné". En cliquant dessus, vous voyez apparaître une autre icône qui est en fait la vue sélectionnée de l'icône précédente. Ainsi, par défaut c'est la première icône qui est affichée et lorsque vous cliquez dessus, donc lorsqu'elle passe dans un état "sélectionné", l'ATARI affiche la seconde icône. En jouant sur ces deux dessins, vous pouvez avoir une poubelle qui s'ouvre, un lecteur de disquette qui éjecte la disquette ou tout autre dessin.

Icônes monochromes ou couleurs ?

Sur les ATARI, il existe des icônes monochromes et des icônes couleurs. Ce ne sont pas les mêmes. C'est pour cela que si vous redessinez la poubelle de votre FALCON pour la transformer en benne à ordures en couleurs, lorsque vous lancerez votre FALCON en monochrome vous aurez la surprise de revoir la poubelle et non pas la benne à ordure. C'est parce que l'icône poubelle contient une version couleur ET une version monochrome et que cette dernière est différente de l'autre. Pour modifier les deux, vous devez soit lancer INTERFACE en couleur pour éditer l'icône couleur puis le lancer en monochrome pour éditer l'icône noir et blanc, soit lancer INTERFACE en couleur et lorsque vous êtes sur le formulaire de dessin, choisir une autre résolution pour l'icône, dans le petit menu qui se trouve dans la barre d'information de la fenêtre.

Conclusion

Ce petit article vous aura (je l'espère) fait découvrir des petites modifications possibles, simplement, sur votre ATARI. Si vous dessinez de jolies icônes, pour des logiciels particuliers ou "juste comme ça", envoyez-les à La Terre Du Milieu, qui se fera un plaisir de les ajouter sur les prochaines disquettes.

Pierre Louis LAMBALLAIS

DIVERS
LE CAHIER

pratique

mettre son FALCON en tower

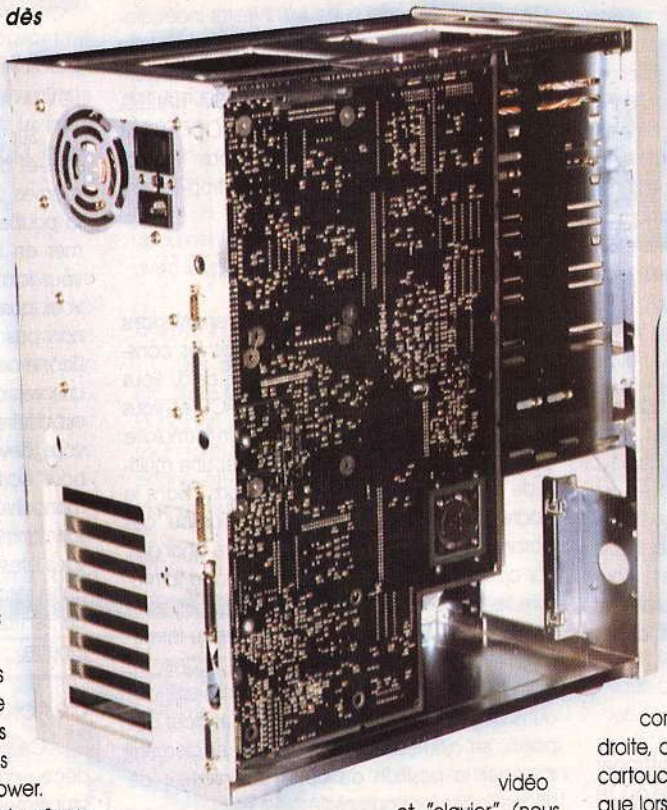
Bien que le monde Atari reste en marge de la société informatique, nos machines peuvent aussi profiter de la plupart des périphériques proposés dans le monde PCiste. C'est pourquoi la mise en tower peut sembler quasiment inévitable pour bon nombre de Falconistes dès que les disques durs, CD ROM... pullulent autour du nid du rapace...

Tout d'abord deux philosophies vous sont proposées, et pas des moindres ! La première, la plus simple, consiste à fixer votre carte mère verticalement afin de faire ressortir les connecteurs d'extensions vers l'arrière de votre tour. Ceci ne nécessite que très peu d'interventions, puisque fonctionnellement, il suffit de découper la tôle de la tour. L'avantage indéniable est un coût relativement faible, puisque mise à part l'achat de la tour et de quelques autres petites choses, vous ne devez pratiquement rien débourser. Cependant cette solution est naturellement moins esthétique, puisque vous vous retrouvez avec une tour en forme de gruyère.

La seconde consiste à utiliser les emplacements déjà percés par le constructeur de la tour et de faire des rallonges des connecteurs que vous voulez ressortir vers l'arrière de votre tower. Ceci est radicalement différent car cela nécessite un investissement beaucoup plus important, que ce soit en temps d'intervention, qu'en financement du matériel. De ces deux solutions, vous devrez naturellement faire votre choix en connaissance de cause....

De ce fait, j'espère que cet article éclairera votre choix, et vous permettra d'avoir une vue d'ensemble de la situation.

Pour terminer, si vous choisissez la première solution, il vous faudra tout de même ressortir les ports vidéo et "clavier" (nous verrons ceci plus loin). Je tiens à rassurer tout de suite les personnes qui ne seraient pas très bricoleuses, la mise en tower du Falcon n'est pas une opération complexe et chacun peut, en prenant suffisamment de temps, y arriver !



MATERIELS NECESSAIRES

- une grande tour ;
- les différents connecteurs que vous désirez faire ressortir + câbles ;
- un multimètre ;
- un fer à souder (et de l'étain) ;
- diverses entretoises, visseries... ;
- ruban adhésif ;
- une lime à métaux ;
- éventuellement une perceuse.

VUE GLOBALE....

Premièrement, que vous choisissiez telle ou telle option, il vous sera nécessaire de retirer la carte mère de votre Falcon et de la fixer à l'intérieur de la tour. A ceci, je vous soumets un certain nombre de conseils sur la position de votre carte. En effet, cela peut sembler assez difficile de positionner notre bonne vieille carte mère qui, je le souligne, n'est absolument pas prévue pour être placée dans une tour... Cependant, rien n'est impossible, et vous pouvez facilement trouver un côté de la tour qui permette de fixer votre carte. Il est fortement conseillé de la placer coté composants vers l'intérieur de la tour et à droite, c'est-à-dire de telle sorte que votre port cartouche se situe en bas. Ceci est dû au fait que lorsque vous voudrez ajouter des extensions internes comme une carte accélératrice Afterburner par exemple (pas vrai FunShip ;-)), il est important d'avoir les connecteurs internes de la carte mère (port IDE, bus d'extension...) vers l'intérieur de la tour sous peine de voir votre

carte accélératrice bloquer la carcasse de votre tour !

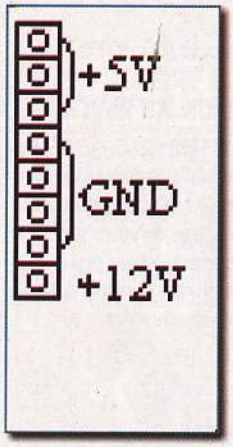
PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES !

Après avoir pris connaissance d'un emplacement pour votre carte, vérifiez que vous n'aurez pas de problème en refermant la tour ! D'autre part, il faut absolument fixer votre carte afin que celle-ci soit stable. Pour ce fait, vous aurez besoin d'acheter des entretoises et des visses pour pouvoir la fixer à la tôle. Bien entendu, il sera certainement nécessaire de découper des parties métalliques de la tour afin de ne pas gêner le positionnement de la carte de votre bébé ou encore percer éventuellement des trous pour les vis... Pour terminer, je vous conseille de laisser le carton qui se trouve côté soudure et donc d'utiliser le ruban adhésif afin de le maintenir. Cette précaution permet d'isoler totalement votre carte mère de votre tower, et donc d'éviter un contact accidentel entre cette face et le boîtier de votre tour, pouvant causer un court circuit.

ALIMENTATION DE LA CARTE MERE :

Commençons par l'alimentation de votre carte mère où il vous faudra enlever votre bonne vieille alim. Interne (qui d'ailleurs ne supporte qu'aux périphériques !) et la mettre de côté (ne la jetez pas, elle peut toujours servir un jour). L'alimentation de votre tour comporte plusieurs sorties, ce qui fait que vous n'aurez que l'embarras du choix pour tirer plusieurs d'entre elles vers le connecteur prévu à cet effet à l'emplacement J14. Cependant, vous devrez acheter un connecteur mâle adéquat afin de le positionner sur J14. Donc, récupérez les différentes tensions comme présentées ci-dessous, et soudez-les à ce connecteur.

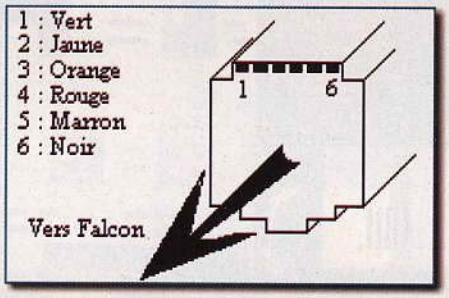
Bien entendu, il vous faudra sacrifier plusieurs sorties de l'alim., mais cela n'est guère important !



Alimentations nécessaires au Falcon.

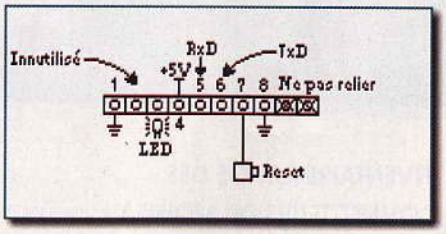
Après avoir récupéré 4 masses, 3 alimentations +5V et un +12V, vous aurez donc fini la partie alimentation de votre carte mère, ce qui est déjà une bonne chose !

Ah.... nous arrivons à un autre point crucial, le choix du clavier. Certains d'entre nous choisirons de conserver le clavier du Falcon, ce qui est un choix économique intéressant. Ils vous suffira donc de rallonger le câble du clavier du rapace en n'oubliant pas de le faire passer par l'arrière sous peine de ne pouvoir fermer le boîtier. Une autre possibilité est d'utiliser un clavier PC, qui nécessitera l'utilisation d'un adaptateur clavier que vous pouvez acheter chez OXO par exemple... Cependant, le choix d'un vrai clavier Atari, comme celui du TT ou du Mega STe est plus élégante et plus pratique... Il suffit alors de faire la petite modification suivante. A l'emplacement J18 où s'enfichait le connecteur clavier de votre moineau, vous pouvez ressortir les signaux intéressants et de les mettre en sortie de la tour. Utilisez une prise femelle pour accepter le connecteur RJ11 de votre clavier externe. Voici donc les signaux nécessaires pour cette prise (source Mega STe) :



Connecteur RJ11 du clavier Mega STe.

Il est bien entendu inutile de ramener tous les signaux, puisque vous pouvez relier ensemble les deux masses et les deux VCC. De ce fait, seul 4 fils seront à tirer du connecteur clavier de votre carte mère. Vous pouvez donc utiliser un câble moulé, une nappe, ou tout simplement des fils, mais alors essayez de les enrouler et de mettre du ruban adhésif afin qu'ils ne se baladent pas inutilement à l'intérieur de votre tour. Pour terminer sur la prise clavier, voici le brochage du connecteur J18 de la carte mère :

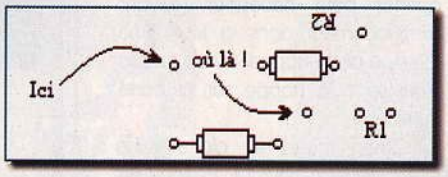


Connecteur clavier interne au Falcon.

Finalement, seuls les alimentations (VCC et GND) et les deux signaux TxD et RxD, sont à prétirer, soit les signaux respectifs 4,1,6 et 5. Remarquons que le clavier Mega Ste n'utilise pas le signal Reset, ce qui n'est peut-être pas le cas du clavier Falcon ou TT... Pour terminer, le signal LED est en fait le signal informant d'un accès IDE/disquette.

LEDS DE LA FACE AVANT DE LA TOUR :

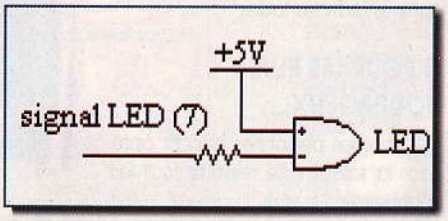
Vous pouvez constater que votre tour possède différents boutons, et voyants. Ceux-ci peuvent donc être récupérés pour votre LED (signal 3 de la prise clavier) de disques, ou bien encore le Reset général du micro. Tout d'abord, pour votre LED de disques, il vous suffit de prétirer ce signal et de le ramener vers la patte "–" de la LED de la face avant. Cependant, afin de limiter le courant d'entrée de cette LED, placez une résistance de 220 Ohm (ou un peu plus) entre le signal Reset (signal 7 de J18) et l'entrée de ce voyant. D'autre part, utilisez un des fils +5V qu'il vous reste de l'alim., et amener le signal vers l'entrée d'alimentation de cette LED. Pour ce qui est de connaître le brochage de la LED de la tour, il suffit de regarder la brochure fournie avec votre tour. Sur ce principe, vous pouvez utiliser les autres LED...



Principe du montage de la LED HD/FD.

BOUTON RESET :

Cette intervention est uniquement nécessaire à ceux qui n'ont pas découpé leur tôle arrière de la tour ! Il faut placer en parallèle du bouton-poussoir de la carte mère, celui présent, en face avant de la tour. Pour ce faire, prenez votre carte côté, soudure, à l'endroit où se situe votre bouton-poussoir. Normalement, si votre carte est fixée à l'emplacement proposé plus haut, votre bouton doit être en bas à l'arrière de la tour.



Exemple de carte mère.

Je vous propose donc de souder un fil vers un des deux points montrés sur le schéma, et de récupérer une masse sur le plan de masse juste en dessous. Il suffit alors, de mettre un morceau de barrette (sorte de picots à simple où double rangées), puis ensuite de l'enficher dans le fil relié au reset de la face avant. De ce fait, il vous sera facile de retirer votre carte pour d'éventuelles futures interventions... Bien entendu, vérifiez bien que votre routage est compatible avec

celui proposé plus haut. De toute façon, le plus simple étant de mesurer la tension entre un des points proposés et la masse (prenez par exemple le plan de masse inférieur). Lorsque vous n'activez pas le bouton poussoir (au repos), la tension doit être de +5V, puis tombe à OV durant une pression sur le bouton. Donc essayez même par tâtonnement si vous n'arrivez pas à identifier un signal reset !

D'ailleurs, pour ce qui est de la masse à relier à la fiche pour le nouveau bouton reset, vous pouvez souder facilement un fil sur le plan de masse, ce qui est beaucoup plus facile que sur tout autre point de la carte mère.

D'AUTRES CHOSES ?

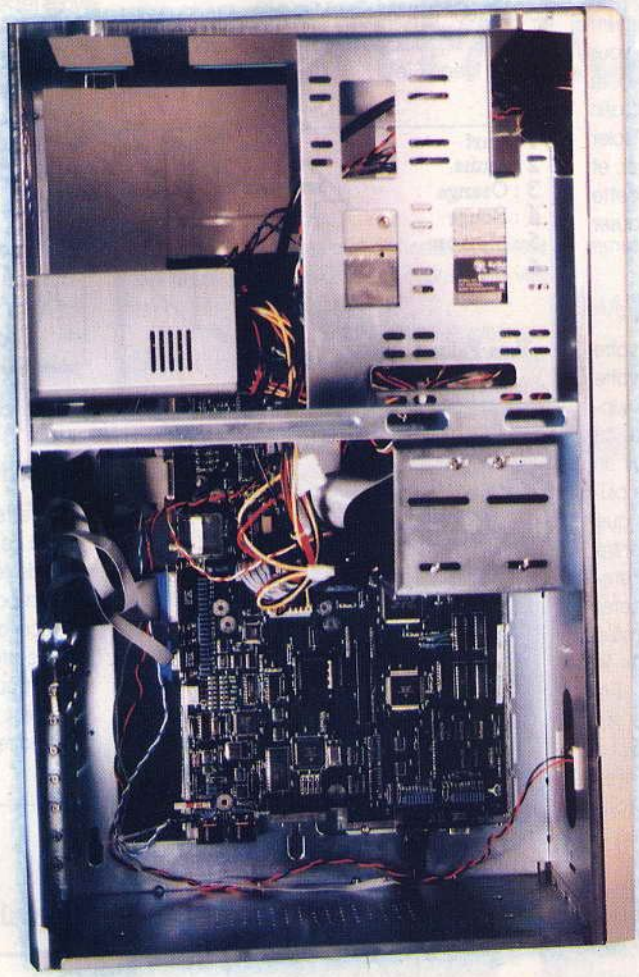
Quelques autres éléments peuvent vous poser problème, mais je suis sûr que vous vous en sortirez. L'installation du lecteur de disquettes peut nécessiter (suivant l'emplacement dans la tour) une rallonge de la nappe. Il vous faudra alors sertir la nappe sur la carte mère !

Sinon, laissez en place votre éventuel disque dur IDE, puisqu'il est solidement fixé à l'aide de vis. D'autre part, le petit ventilateur interne sur la carte peut éventuellement être retiré, mais cela n'est absolument pas nécessaire. Je dirais même que le garder est conseillé (cela fait toujours un ventilateur de plus, et de surcroît proche du DSP !). Je conseille également aux personnes possédant de nombreuses cartes internes, ou périphériques, de rajouter un second ventilateur (sans compter celui de la carte), qui d'ailleurs est toujours plus ou moins prévu dans les grandes tours...

ET POUR LES PLUS COURAGEUX....

Pour les personnes qui ont opté pour la solution de ressortir tous les connecteurs, vous devrez soit acheter des rallonges toutes faites (ceci n'est valable que pour des connecteurs standards : DB9, DB15, DB25...), ou bien les faire vous-même. Bien entendu, le prix peut grimper très vite, car rien que pour faire ressortir la vidéo, les prises joysticks et centronic... cela représente déjà un budget important. Cependant, cela en vaut bien la chandelle, car le résultat sera alors magnifique !!!

Le seul problème que j'ai eu, et que je peux vous présenter, est celui du port cartouche, où le connecteur est relativement rare, ce qui fait qu'une bonne solution est d'acheter une rallonge toute faite lors du prochain salon Atari ! Mais, je sais que tout le monde n'utilise pas ce port, ce qui fait que pour certains d'entre vous, l'absence de rallonge ne sera pas importante. Je vais essayer de voir personnellement, dès que j'aurai un peu de temps, pour effectuer une rallonge du port cartouche et présenter la manipulation dans ST Magazine, ainsi que proposer des commandes à distance pour ceux qui ne pourraient le faire eux-mêmes.



INVENTAIRE RAPIDE DES CONNECTEURS DU MOINEAU

Voici une liste des différents connecteurs du Falcon, afin que vous vous fassiez une idée (les prix peuvent varier d'un magasin à l'autre) de ceux que vous voudrez ressortir. N'oubliez pas qu'il est à chaque fois nécessaire de posséder les connecteurs mâles et femelles. De plus, pour la partie audio, vous n'êtes absolument pas obligé de ressortir les mêmes types de prises que ceux du faucon de base : il vous est possible de faire ressortir des prises jack 6,35 par exemple... Pour terminer, suivant tel où tel type de connecteur, vous pouvez en utiliser à sertir où à souder. Par exemple, il est possible de faire ressortir la prise souris en utilisant un DB9 à sertir (moins cher) afin d'utiliser une nappe plutôt qu'un câble... Donc suivant votre choix, et votre habilité, plusieurs options sont possibles.

– 1 port vidéo (DB19) : difficilement trouvable !

– 1 port cartouche (pour circuits imprimés encartables) : un jour dans ST Magazine ?

– 2 ports joystick (DB9) : 12 Frs l'unité

– 2 ports étendus (DB15 à trois rangés !!!) : 15 Frs l'unité

– 1 port parallèle (DB25) : 18 Frs

– 1 port série (DB9) : 12 Frs

– 1 connecteur SCSI2 (DIN50) : 60 Frs

– 2 ports midi (DIN circulaire 5) : 13 Frs l'unité

– 1 port LAN (DIN8) : 13 Frs

– 1 port DSP (DB26) : 39 Frs

– 3 entrées/sorties audio (suivant telle ou telle sortie...)

Pour ce qui est du brochage des différents connecteurs, je pense certainement faire un ou plusieurs articles dessus, afin que vous puissiez éventuellement utiliser les différents ports d'extensions du moineau, qui sont aussi nombreux qu'intéressants... Pour terminer sur cet article, qui j'espère, aidera les Falconistes désireux de transformer leur moineau en une splendide tour, je vous fournis un prix approximatif d'un connecteur RJ11 (clavier) :

– fiche femelle pour RJ11 : 10 Frs

CE N'EST QU'UN AU REVOIR...

Après cet article TRES GENERALISTE, (les tours sont tellement différentes les unes des autres, qu'il m'était impossible d'être plus précis), je vous redonne mon adresse, donc n'hésitez pas si vous avez des questions ou commentaires à faire, la réponse est assurée !

FAVARD Sébastien
41 rue de la liberté
77360 VAIRES sur MARNE
(timbre pour la réponse)

Pseudo : Gordh sur IRC
Page WEB (lien à partir du web ST Mag) : http://vega.utc.fr/favardse

Sébastien FAVARD
favardse@etu.utc.fr

30 000 LOGICIELS EN STOCK...

DOMAINE PUBLIC

35 F La Disquette

BUREAUTIQUE
ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. En Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de données votre collection de CD...
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.

EDUCATIFS
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : soft de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.

ASTROLOGIE
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

COMPTABILITE
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes

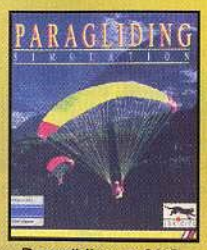
GRAPHISME
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 339 - INTRO CONCEPT : un superbe logiciel de création de démos, sans programmer.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.

JEUX
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.

Des dizaines d'autres titres disponibles... Catalogue complet disponible contre 12 F en timbres Des nouveaux titres chaque semaine...
ATTENTION : Certains titres s'épuisant assez rapidement, veuillez nous indiquer des références de remplacement. Frais de port 40 F part envoi (Domaine Public, Commerciaux) Recommandé = + 15 F Contre remboursement = + 40 F Commande minimum : 100 F hors Frais de port - Règlement : Chèque - Mandat - Contre Remboursement - Carte Bancaire

LES COMMERCIAUX

Golden Eagle = 69 F



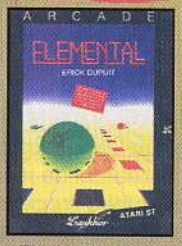
Paragliding = 69 F

Dan Dare = 49 F

Jim Power = 69 F

Hook = 59 F

Wild Streets = 49 F



Elemental = 39 F

Manoir de Mortevielle = 49 F

Outzone = 49 F

WWF Rampage = 69 F

Compil des Records = 79 F

Harlequin = 69 F

Compil Quattro 1 = 49 F

Compil Quattro 4 = 49 F

Les Panneaux = 79 F

Compil TNT 2 = 79 F

Extase = 29 F

Scrabble = 89 F

IFA
Informatique et Communications
11 Rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 03 27 67 77 67
Fax : 03 27 67 71 36

GRAPHISME
LE CAHIER

pratique

initiation à NEON (3)

Bonjour ! Me voilà de nouveau pour vous livrer quelques trucs pour Neon. Les deux articles précédents étaient des gros morceaux ; aujourd'hui je parlerai surtout de quelques petites astuces, qui pourront combler certains manques : l'intégration d'animation dans une texture, la création de librairies de textures sauvegardables et la création de paysages "montagneux".

Nono au pays des images qui bouge ?

Dans cette première partie nous allons voir comment on peut avoir un enchaînement d'images (au format TGA ou MAP) dans une texture. Tout d'abord n'espérez pas mettre de grandes animations, car tout devra rentrer en RAM (remarquez, je ne dis pas avec un Hades bourré de RAM) et de plus il s'agit d'un procédé relativement long car il faudra entrer un par un les noms des images. Ceci dit, cela peut rendre de très bons services dans certains cas (par exemple pour donner une expression à un visage, et la faire changer grâce à une animation).

Tout d'abord attribuez la texture de base (avec le nom de la 1ère image) à votre objet et ajoutez autant de phases de morphing que le nombre d'images de l'animation plus une. Passez maintenant à la phase 2 et allez dans l'éditeur y changer le nom de l'image pour mettre la deuxième de l'animation puis appuyez sur "Ok".

Recommencez l'opération ainsi de suite pour toutes les phases. Notez qu'il est absolument impératif de sortir de l'éditeur avec "Ok" à chaque phases, car sans cela le changement de nom ne serait pas pris en compte (Neon n'étant pas prévu pour cela). La dernière phase devra être identique à l'avant dernière.

Voilà votre objet est prêt et l'animation défilera selon le déroulement du morphing dans l'éditeur de scène. Mais veillez à ce que le nombre d'images calculées soit à peu près compatible avec le nombre d'images de l'animation de la texture.

N'oubliez plus vos textures !

Faire des librairies de textures sauvegardables est assez simple. Allez tout d'abord dans l'éditeur d'objet pour y créer un polygone et sa texture. Définissez ensuite une nouvelle texture que vous voudriez avoir dans votre librairie et attribuez là à votre polygone (avec "change selected"). Vous pouvez constater que vous avez maintenant deux textures à votre disposition. Recommencez de la même façon pour ajouter les textures que vous voulez à votre librairie (je vous conseille vivement de ne pas en mettre trop d'un coup et de les séparer par thèmes, comme par exemple : bois, marbre, ciel, fantaisie, etc.). Une fois toutes vos textures rentrées, effacez le polygone. Vous pouvez maintenant sauver votre librairie comme s'il s'agissait d'un objet normal. Aucun polygone ne sera sauvé, mais par contre tous les paramètres de vos textures le seront. Vous pourrez par la suite utiliser ces librairies en les chargeant dans l'objet que vous voudrez texturer grâce à la fonction "include" du menu "file".

Le plat pays?

Dans le dernier "chat pitre" de ce mois-ci, nous verrons le moyen de faire des paysages un peu moins plats que le fond d'un moule à gâteau. Le but n'est pas ici d'obtenir des montagnes aussi belles que dans POV (pour cela il faudrait un programme de height field qui génère des fichiers polygonaux), mais de rendre un peu plus bossus les paysages de vos univers virtuels.

Pour la création à proprement parler, on construira un échiquier (primitive "chess") dont il faudra déterminer le nombre de carreaux. Ne prenez pas de trop gros chiffres car cela pourrait prendre pas mal de RAM et de temps d'affichage. Disons que 15 par 15 semble assez bien.

Une fois l'échiquier créé, désélectionnez les rangées de points du bord ainsi que ceux des endroits où vous voudriez conserver une surface plane. Allez maintenant dans le

menu "deform" et choisissez "rand move" pour faire un mouvement aléatoire de chaque point selon l'axe y. Plus la valeur sera grande, plus le paysage sera escarpé. De plus vous pouvez faire un mouvement selon x et z, mais seulement si les valeurs données sont inférieures à la moitié (un quart c'est même préférable) de la largeur d'un carreau (sinon les polygones peuvent s'entrecroiser et ce n'est pas bien du tout). Une fois cela fait, sélectionnez les polygones centraux (il faut laisser une rangée tout autour) et appliquez l'effet "bevel" du menu "deform" en le paramétrant selon votre volonté (cf. la documentation de Neon).

Vous avez donc vos "montagnes", maintenant il ne vous reste plus qu'à leur trouver une jolie texture et à vous les joies du ski.

Le mot de la fin !

Voilà, c'est fini pour ce mois-ci. J'espère que cet article vous aura été utile et comme à l'accoutumée j'en profiterai pour lancer un appel. Cette fois ci cela concernera tous les gens qui s'intéressent à l'Infographie 3D. Ayant un graveur de CD, je voudrais essayer de réaliser une compilation d'utilitaires (de votre création ou bien du domaine public que vous trouvez particulièrement utiles), d'images et d'animations 3D (de votre création ?) et tout cela autour des différents logiciels d'images de synthèses sur Atari et compatibles.

Je crois que c'est en mettant à disposition des utilisateurs le maximum d'outils et de sources d'inspirations que la production 3D sur Atari pourra devenir d'encore meilleure qualité et par là même rehausser (un peu) l'image des Atari dans le monde sauvage de l'Infographie. Ce n'est pas parce que l'on possède Lightwave (excellent logiciel au demeurant) que l'on est plus "intel"ligent et doué pour autant. Nous avons aussi de bons outils mais le principal c'est le talent et là ce n'est pas l'ordinateur qui le donne.

Je crois donc que l'Atariste, malgré une "infériorité" logicielle (N.D.L.R. : infériorité ? N'oublions pas POV 3 qui est extrêmement puissant et toutes machines !) peut se faire une place dans cet univers si nous y apportons la philosophie qui fait que nous sommes sur Atari, c'est-à-dire, la primeur de la qualité face à la quantité. Toujours est-il que si vous êtes intéressés par l'appel ci-dessus, vous pouvez m'envoyer vos programmes, images, animations, scènes, ou objets 3D à l'adresse suivante :

Nicolas Boulesteix
36 rue des bouts de la ville
78250 Gaillon sur Montcient.

A noter que ceux qui participeront pourront avoir le CD à prix coûtant ou presque (tout du moins s'il y a suffisamment de contributions pour remplir au moins un peu un CD). Je vous remercie d'avance, et à bientôt pour de nouvelles aventures.

Nox FERATU

des plug'ins pour POV

Après quelques temps d'absence me voici de retour avec quelques cadeaux dans mes poches.

Et où suis-je allé chercher pour vous ces merveilles ?

Mais sur le réseau des réseaux, bien sûr : j'ai nommé Internet. Persistence Of Vision y est très présent et l'on ne compte plus le nombre de sites consacré au roi des raytraceur.

Depuis que Persistence Of Vision 3.0 s'est muni d'un véritable langage de programmation, un certain nombre de passionnés se sont mis à développer des extensions sous forme de fichiers à inclure dans vos scripts, et ce gratuitement. L'un des plus remarquables de ces artistes développeurs est Chris Colefax dont le site (http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/1434/) propose un certain nombre de plugins très utiles.

Le plus génial de ces plugins est sans aucun doute "Lens effects" qui permet de simuler les reflets qui apparaissent dans l'objectif lorsqu'on photographie directement une source de lumière.

Dans le fichier .ZIP fourni par l'auteur, on trouve en fait deux fichiers inclus : le fichier principal "Insefcts.inc" permettant de se créer entièrement ses propres effets et "lens.inc" qui est une collection de réglages type à partir desquels on peut chercher des variations.

L'image du mois

L'image que je vous propose d'étudier ce mois-ci montre une scène un peu étrange éclairée par trois bougies. Le système de coordonnées choisi est le système "left handed", l'axe z représentant la verticale.

Tous les objets de la scène sont des surfaces de révolution de type "lathe cubic_spline", y compris les bougies (qui ne sont jamais parfaitement cylindriques).

Beaucoup de temps a été consacré à l'éclairage de la scène et à la mise au point des "lens flares" visibles sur chaque flamme de bougie.

Eclairage aux bougies

L'éclairage de la scène n'est assuré que par la flamme des bougies. J'ai utilisé trois sources de lumières ponctuelles de couleur orangées auxquelles j'ai associé l'objet "flamme", lui aussi de type "lathe" ; je rappelle pour mémoire qu'une source lumineuse n'est pas directement visible dans une scène Persistence Of Vision. Pour lui donner une apparence (comme une ampoule ou une flamme de bougie) on utilise le mot clé "looks_like" suivi de la définition d'un objet volumique quelconque. Cet objet sera implicitement de type "no_shadow" afin de laisser passer les rayons lumineux de la source qu'il contient. Ici chaque flamme de bougie est une source de lumière à laquelle j'ai associé une flamme auto illuminée et une petite mèche noire.

```
#declare Forme_Flamme =
union {
lathe {
 cubic_spline
../..
 texture {
  Text_Flamme
  scale <1,1,2>
 }
}
// Mèche noire
cylinder { <0,0,-1>, <0,0,.75>, 0.05
  pigment { color 0 }
  finish { ambient 0 diffuse 0 }
}
}

// Flamme Bougie : source de lumière avec flamme visible #declare Flamme_Bougie = light_source {
  <0,0,0> color rgb Couleur_Flamme
  fade_distance 5
  fade_power 1
   looks_like { object { Forme_Flamme translate z*-2 }
 }
  translate z*3
}
```

Vous aurez peut-être remarqué l'utilisation des deux instructions "fade_distance et fade_power" qui permettent de contrôler l'atténuation des sources lumineuses ce qui est une nouveauté de Persistence Of Vision 3.0. "fade_distance" permet de préciser à partir de quelle distance la lumière commence à être atténuée. "fade_power" permet de contrôler la vitesse à laquelle l'intensité lumineuse décroît. Pour une valeur de 1 on obtient une variation linéaire ; pour une valeur de 2 l'intensité lumineuse décroît de façon plus brutale. Il faut savoir qu'en deçà de la valeur "fade_distance" la lumière est, cette fois, augmentée. De plus les rayons réfléchis et réfractés ne sont pas atténués.

Pour rendre l'éclairage du corps des bougies j'ai utilisé un "dégradé de texture" grâce à la fonction "texture_map" associée à un "gradient z". C'est la même texture qui est utilisée deux fois : en bas de la bougie la lumière ambiante est quasi nulle (ambient 0.1), en haut de la bougie la lumière ambiante est au maximum (ambient 1.0). Pour chaque bougie, un "scale" approprié permet d'ajuster le dégradé à la juste hauteur de la bougie. Il faut aussi souligner le rôle important ici du paramètre de couleur de lumière ambiante dans les paramètres globaux

de la scène ; il permet d'obtenir une tonalité générale correspondant ici à la couleur de la lumière des bougies.

```
global_settings {
../..
ambient_light Couleur_Flamme/1.5
../..
}

../..

// Texture des bougies simulant l'éclairage de la
flamme par en haut
#declare Blanc_Bougie = texture {
  gradient z
  texture_map {
    [0 Text_Bougie ]
    // ambient à 1 et diffuse à 0.1 permet d'obtenir
l'effet d'éclairage
    // de la bougie par le haut
    [1 Text_Bougie finish { ambient 1 } ]
  }
}
```

Un mot sur la texture des objets en céramique : pour rendre l'aspect des poteries "tournées" à la main, j'ai utilisé une déformation des normales par un léger "bumps 0.0675" suivi d'un "scale ‹10,10,0.1›" ; cela permet d'obtenir des stries horizontales typiques.

Les "lens flares"

Entrons maintenant dans le vif du sujet. Pour utiliser le plugins de Chris Colefax, il faut d'abord indiquer la position de la caméra et le point visé :

```
#declare camera_location = <0, -50, 14.0>
#declare camera_look_at = <0, -6.2, 10.0>
```

Il faut paramétrer quatre phénomènes lumineux cumulables :

Un type de halo (de 1 à 8, 0 si aucun) : #declare glow_type = 3 Un type de rayons (de 1 à 8, 0 si aucun) : #declare rays_type = 1

Un type de bandes (de 1 à 8, 0 si aucune) : #declare streak_type = 0

Un type de taches (de 1 à 8, 0 si aucune) : #declare spots_type = 0

Chaque phénomène comporte une série de paramètres que l'on peut modifier ou laisser à leur valeur par défaut. Je ne peux que vous conseiller de consulter la documentation de l'auteur car ils sont trop nombreux pour être cités ici. Citons cependant quelques uns des plus remarquables :

La brillance de l'effet :

```
#declare effect_brightness = 1.5
```

Sa transparence

```
#declare effect_intensity = 2.0
```

La couleur du halo lumineux

```
#declare glow_colour = Couleur_Flamme/1.5
```

Le nombre de rayons lumineux :

```
#declare rays_frequency = 0.2
```

Pour finir on indique la position de l'effet et l'on "appelle" le plugins par un "#include". Dans la scène présente il y a quatre bougies et donc quatre "lens flares". Après avoir initialisé correctement les paramètres on trouve donc les lignes :

```
#declare effect_location = Pos_Bougie_1 + (z*(6.0+H))
#include "LNSEFCTS.INC"
#declare effect_location = Pos_Bougie_2 +
(z*(4.0+16.7+H))   #include "LNSEFCTS.INC"
#declare effect_location = Pos_Bougie_3 + (z*
(6.0+H))   #include "LNSEFCTS.INC"
#declare effect_location = Pos_Bougie_4 + (z*
(6.0+H))   #include "LNSEFCTS.INC"
```

A bientôt !

Philippe LAFARGUE
101336,1703@CompuserveCom

LE LEXIQUE DE LA 3D PAR PHILLIPE LAFARGUE

Raytracing

Technique de calcul d'images de synthèse 3D permettant d'obtenir un rendu photo-réaliste au prix de calculs souvent très longs. Le terme de "raytracing" évoque la technique employée qui consiste à suivre le trajet inverse des rayons lumineux donnant la couleur de chaque pixel de l'image à calculer. Ce trajet peut se subdiviser en de nombreux sous-trajets pour peu que l'on ait affaire à des matériaux d'objets réfléchissants ou réfractants, ce qui rend les calculs très lourds (mais pour quels résultats !).

Reflection

Une surface est réfléchissante lorsqu'elle renvoie une partie des rayons qu'elle reçoit. L'angle des rayons réfléchis est égal à l'angle des rayons incidents (par rapport au vecteur normal à cette surface).

Refraction

La déviation des rayons lumineux passant d'une matière translucide (par exemple l'air) à une autre matière translucide (par exemple l'eau) est appelée réfraction. L'indice de réfraction d'une matière mesure l'amplitude de cette déviation. La plupart des raytraceurs (dont Persistence Of Vision) permet de simuler cette propriété physique ce qui ajoute beaucoup de réalisme aux scènes comportant par exemples des objets en verre ou de l'eau.

RGB

Codage des couleurs en système additif à partir des trois composantes complémentaires Rouge, Vert et Bleu. Un autre codage similaire est le codage CMY basé sur les composantes complémentaires Cyan, Magenta et Jaune.

Ripples (Persistence Of Vision)

Motif initialement prévu pour la variation de normales mais maintenant étendu aux couleurs et aux textures. Ce motif imite les petites ondulations de la surface de l'eau par interférence de plusieurs sources vibratoires sinusoïdales. On peut maintenant fixer le nombre de ces sources, leur phase et leur fréquence.

Rotate (Persistence Of Vision)

C'est une des trois transformations possibles avec scale et translate. Pour opérer une rotation sur un objet ou une texture il faut garder à l'esprit que celle-ci se fait toujours par rapport à l'origine du monde Pov. Ainsi faire tourner un objet sur lui-même puis le déplacer n'est absolument pas équivalent à le déplacer puis le faire tourner. Beaucoup de débutants tombent dans le piège..

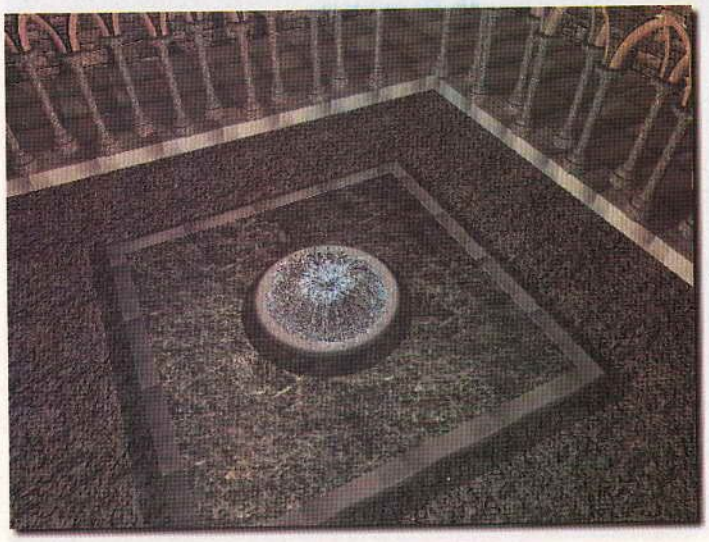
l'image du mois

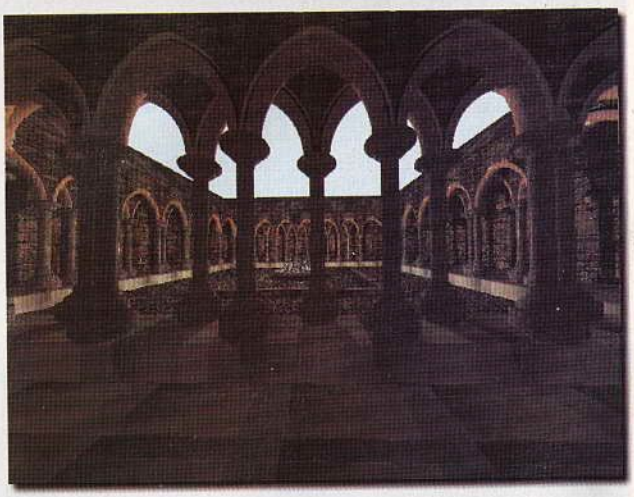
Franck RICCI est un grand monsieur de l'infographie. Témoins ces sublimes images dignes des plus grands professionnels sur SILICON GRAPHIX. Ces deux petits bijoux ont été réalisés sous POV 2 sur un simple FALCON ce qui répond fortement à l'appel de NOX FERATU trois pages plus avant.

Non, Phillipe LAFARGUE n'est pas le seul atariste à avoir utiliser POV avec un talent digne des plus grands de l'infographie. Il y a également Franck RICCI.

l'autre image du mois

Voici un autre infographe talentueux dont je n'ais pas le nom mais qui a le courage de s'attaquer aux monuments historiques avec cette modélisation "scientifique" de l'Abaye du Mont St Michel. Elle a été modélisée sur un MEGA STE mais calculée sur un PC faute de ram nécéssaire sur ledit MEGA STE

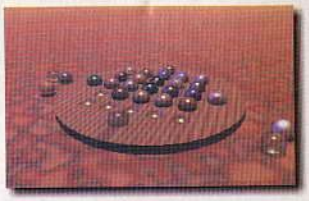


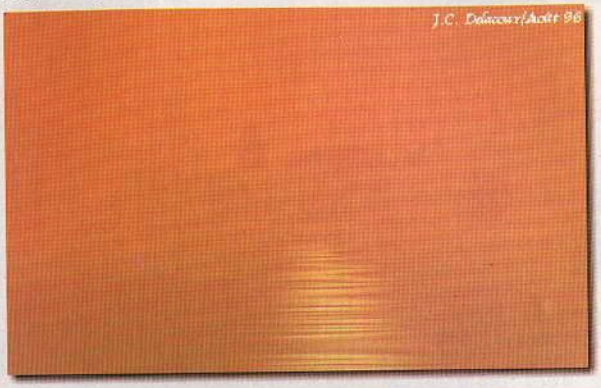


à la gloire d'EB MODEL

Il y a peu, un encadré dans le cahier GRAPHISME montrait de belles images réalisées sous POV 3 via EB MODEL 3. Je n'avais pas le nom de leur auteur à l'époque et ne pouvais donc l'indiquer. Aujourdh'uis ce dernier s'est fait connaître en nous envoyant tout un tas d'images toutes aussi réussies et toujours réalisées avec le même couple EB MODEL 3 / POV.

Il se nomme Jean Claude DELACOUR et possède une très belle vision onirique dépassant le simple cadre technique de la 3D comme le prouvent plusieurs images de cette page et notamment VENISE (juste en dessous) ou le camion (la plus grande). Le cd de NOX FERATU va être bien rempli !!!





LORSQUE VOUS VIENDREZ NOUS RENDRE VISITE
VOUS PROFITEREZ AINSI DU SUPERBE SITE

EMMENEZ AUSSI VOTRE ORDINATEUR AVEC VOUS,
Y INSTALLERA LES EXTENSIONS OU M

ATTENTION TOUT DE MEME, L'ETE LA QUEUE EST FREQUENTE AU MAGASIN DE LA TERRE DU

VOUS DESIREZ RESTER QUELQUES JOURS SUR PLACE ? DITES-LE NO

GRAPHISME
RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

VIDEO
~~EXPOSE : 2690 F~~
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

JEUX
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
CROWN OF CREATION 3D : 290 F
IMPULSE : 169 F
et des dizaines d'autres jeux pour ST

EDUCATIFS
LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

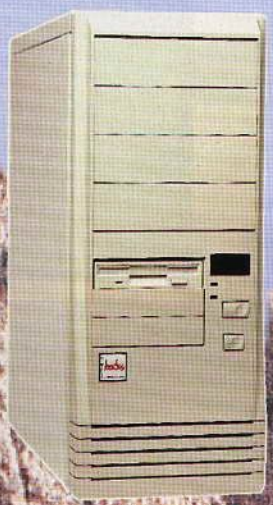
UTILITAIRES
new ! KOBOLD 3 : 390 F
SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : ~~1790~~ F 1490 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
new ! FIND IT : 120 F
new ! N_AES : 390 F
VIDELITY : 200 F

PROGRAMMATION
FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
new ! BASIC OMIKRON 5 : 161

BUREAUTIQUE
PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F
BECKER CALC : 90 F

GESTION ET TABLEURS
EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

CD ROMS
new ! PSI : 249 F
ALPHA : 169 F
DELTA : 199 F



OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
new ! SDK 97 : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
new ! ATARI FOREVER 3 : 199 F
X PLORE : 169 F

BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

nom	prix unit.	qté	sous total
frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :			
		total :	

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire (VISA, EUROCARD, MASTERCARD)
Nom du porteur : ..... Expire à : .....
N° de carte bancaire : ..... Signature : .....
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux

Nom ..... Prénom .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....

EN'OUBLIEZ PAS VOS CHAUSSURES DE MARCHE, AU PIED DUQUEL NOUS SOMMES INSTALLES.

ENDANT CE TEMPS EMMANUEL NOTRE TECHNICIEN MODIFICATIONS DONT VOUS AVEZ BESOIN.

U MIEUX VAUT PRENDRE RENDEZ-VOUS POUR TOUTE DEMO OU MODIFICATION DE MATERIEL.

OG, NOUS VOUS TROUVERONS UN LOGEMENT ADAPTE A VOTRE BUDGET

GAMBLER : 199 F
new! JUST CALL ME INTERNET 2 : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
new! BACKGROUND 3 : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
ATARI GOLD : 300 F
THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
ARTWORKS : 300 F

MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : ~~1190~~ F 850 F
AUDIO MASTER 2 : ~~1790~~ F 850 F
DYNAMITE : ~~1490~~ F 1290 F
EQUALIZER : ~~1490~~ F 1290 F
ANALYSER : ~~1490~~ F 1290 F
MIDI SYNC : ~~725~~ F 850 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : ~~910~~ F 850 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : ~~1320~~ F 850 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : ~~2990~~ F 1500 F

BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
F.A.D. 2IN/2 OUT : 1990 F
F.A.D. 2IN/8 OUT : 2690 F
FDI EXT. : ~~1590~~ F 1490 F
FDI INT. 1390 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : ~~3990~~ F 2990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
TRIPLE FAST CARD : 490 F

PAO

CALAMUS SL'96 : 2990 F
update 93/94/95.96 : 1490 F
update 93/94/95.96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1690 F
module FILTRE : 1290 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 630 F
module PAINT : 2530 F
module LIGNE D'AIDE : 630 F
module EDDIE 2 : 1290 F
module FEINDATEN : 2100 F
divers modules 1 : 350 F
divers modules 2 : 350 F
divers modules 3 : 255 F
divers modules 4 : 255 F
module POSITIONNER : 530 F
module ALIGNEMENT : 430 F
module PERSONNALISATION : 530 F
module FRANKLIN : 350 F
module ASSEMBLAGE : 1450 F
module CALYPSO : 4290 F
module CALYPSO LIGHT : 1090 F
mod. MESURE : 320 F
m. SELECTION : 320 F
CODE BARRE : 1450 F
MAKRO MAN. : 255 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2530 F
pilote IMPRESSION TIF : 1690 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2530 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 3390 F
pilote impression VDI 3 : 840 F
pilote import PICT : 210 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 255 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 630 F
pilote WACOM ARTPAD : 630 F
fontes BROOM : 255 F
pack fontes : 350 F
pack courbes gradation : 720 F
TYPE2TYPE : 720 F
TYPE ART 2.0 : 720 F
PHOTOLINE : 1250 F

HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (reco.) : 6990 F new!
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
HADES 40 : 9990 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : 4500 F
new! STARTRACK : 5990 F
new! STRATRACK + DSP : 7990 F
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1290 F
NEMESIS : 590 F

GRAVAGE CD

CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5290 F

PERIPHERIQUES

nous consulter
toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F

CONSOLES

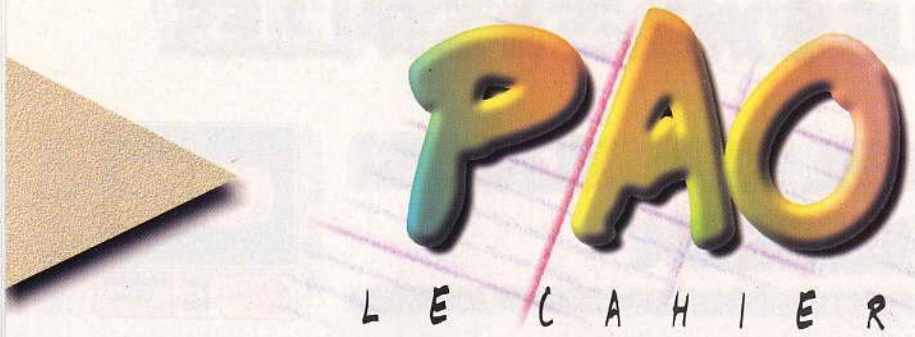
JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
IRON SOLDIER 2 (CD): 499 F
WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F
AIRCARS : 499 F
new! ZERO 5 : 499 F
JEUX JAGUAR : dès 199 F
JEUX LYNX : dès 90 f

- Plus de 500 produits en référence
- Très grand stock sur place
- Démos sur rendez-vous
- Studio d'enregistrement complet en démo
- Des spécialistes pour répondre à vos questions
- Le plus gros magasin ATARI en France
- Très nombreux anciens programmes en neuf
- Tous les jeux JAGUAR en démo
- cartes VISA, MASTERCARD et EUROCARD acceptées
- ...

Accès :

3/4h de Genève
direct par l'autoroute blanche
direction Chamonix – Tunnel du Mt Blanc
sortie les Houches Les Trabets
100 m à gauche du téléphérique du Prarion

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES



LA LICENCE CALAMUS

Le saviez-vous ?

Lorsque vous achetez un CALAMUS SL, vous avez la licence pour deux postes. La licence pour un troisième poste coûte moins de 1 000 F.

Mieux encore, pour utiliser les modules, une seule licence suffit pour un nombre indéfini de CALAMUS SL.

Attention tout de même, ces CALAMUS SL doivent être dans un même lieu et pas répartis aux quatre coins de la France (vous me suivez ?)

Qui a dit que CALAMUS SL était cher ? A titre indicatif X PRESS coûte lui 8 500 F sans module.

GdM

Vous avez souvent dû être amenés à devoir "découper" un objet sur un fond dans une image pour le mettre en valeur. La difficulté de cette tâche, lorsqu'on l'exécute au "pinceau", a dû vous intriguer : mais comment font donc les "pros" de l'éditions ?

Nous allons donc voir aujourd'hui comment détourer une image lorsqu'elle est sur un fond chargé et donc inexploitable par le système de la température de couleur expliqué dans le ST MAGAZINE n°115.

Le principe est simple en fait puisqu'on va réaliser un masque vectoriel par-dessus l'objet en question pour, soit le découper (logiciel de retouche photo) et le recoller sur un fond blanc, soit le masquer (CALAMUS SL).

On a toujours intérêt à prendre la deuxième solution lorsque c'est possible (c.a.d. avoir CALAMUS SL). Pourquoi ? Pour une histoire de précision.

En effet, imaginons que vous ayez une image d'un objet rectangulaire en 72 dpi à imprimer en 720 dpi. Si vous faites un masque dans PHOTOLINE par exemple, celui-ci sera vectoriel, mais au moment de la découpe il fera cette opération à 72 dpi, d'où un méchant effet d'escalier sur les diagonales.

Inversement CALAMUS SL ne fera la découpe réelle qu'au moment de l'impression, donc en 720 dpi si vous imprimez dans cette résolution aboutissant à des diagonales beaucoup plus précises.

C'est une des supériorités de CALAMUS SL sur tous les autres logiciels de PAO employés dans la micro édition. A 2 400 dpi (résolution d'un magazine), la diagonale d'un masque vectoriel est parfaite.

Cela va de même pour les titres masqués par exemple. Sur MAC ou PC on réalise une image du titre masqué sous PHOTOSHOP ou ILLUSTRATOR (généralement) que l'on importe ensuite dans X PRESS. L'image de fond peut se contenter allègrement des 300 dpi alors que le lettrage, de part ses contours nets, doit avoir du 2 400 dpi pour être impeccable au flashage. Le poids d'un titre d'environ 2cm sur 18 cm en CYMK est donc extrêmement lourd (141 mo). Même avec 256 Mo de mémoire et l'exécution des gros fichiers en virtuel sur des disques durs de plusieurs Go, on se rend compte combien une page X PRESS doit être lourde pour être aussi précise lorsqu'on utilise des masques, que la même page dans CALAMUS SL. A vrai dire, c'est impossible sur des pages chargées et ce notamment lorsqu'on réalise un magazine. On se contente donc de résolutions inférieures, d'où un rendu moins précis.

La même chose dans CALAMUS ne demandera qu'un peu plus de 2 Mo et ne posera pas de problème sur un FALCON 14 mo.

Mais revenons à notre découpe.

Godefroy de MAUPEOU

pratique

les trucs de TDM : découper un objet sur un fond

DECOUPEZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

1) Chargez votre image à découper.

2) Allez dans le module vectoriel.

3) Tracez approximativement le contour de l'objet. Si l'objet est fonçé (comme notre exemple ici) vous risquez d'avoir du mal à voir les points de vecteurs. Je vous conseille laors de l'éclairice temporairement afin de pouvoir travailler confortablement.

4) Zoomez et retravaillez votre contour.

5) Passez plutôt légèrement à l'intérieur de l'objet. C'est toujours mieux d'avoir un objet coupé net qu'une couleur de transition qui révèle la découpe au final.

6) Convertissez les droites en courbes lorsque cela est nécessaire.

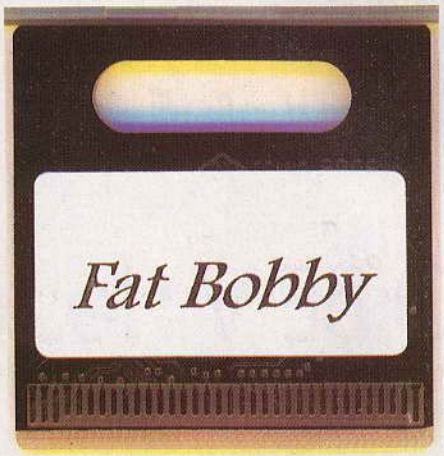
7) Pour les découpes intérieures, inversez le sens du vecteur.

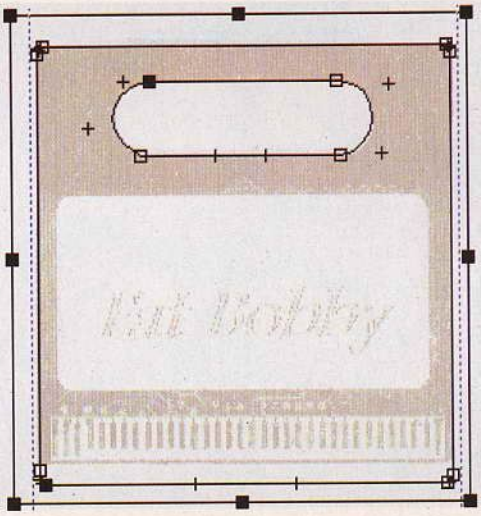
8) Lorsque le résultat est parfait, faites une copie du masque ("clipboard" dans CALAMUS SL et "sauver" dans PHOTOLINE).

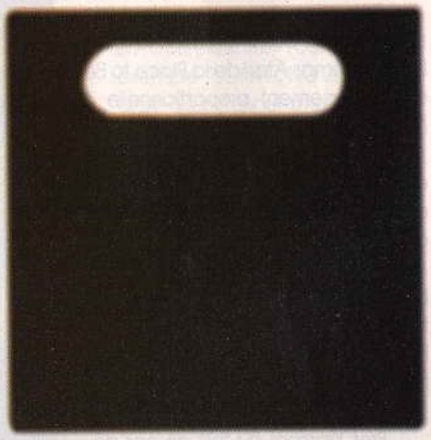
9) Masquez (CALAMUS SL) ou découpez (PHOTOLINE).

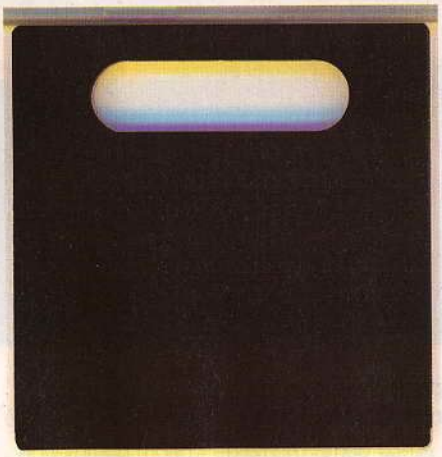
10) Vous pouvez, à partir de la sauvegarde du masque, faire une ombre réaliste à coller juste en dessous de l'objet, vous renforcerez ainsi son réalisme. SI l'objet est noir, vous l'éclaircirez de façon à ce que l'objet se détache bien de son ombre.

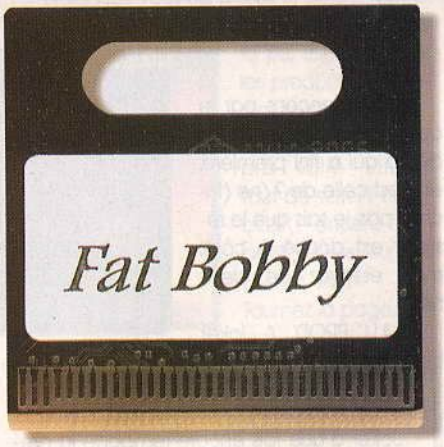
Voilà, avouez que c'est tout de même plus simple que de redessiner pixel par pixel le fond de votre image non ?











Godefroy de MAUPEOU

DEMOS
LE CAHIER

SERVICE DEMOS

Si vous cherchez des démos Atari, pensez au Service Démos.

Pour 15 Francs la disquette (tout compris), et sans frais d'inscription, le Service Démos vous propose de nombreuses démos et intros pour votre Atari (STF / STE ou Falcon).

N'hésitez pas à demander la liste (contre un timbre) à l'adresse suivante :

Service Démos – Frédéric THIRARD 35, chemin des beaux vents 95610 Eragny sur Oise

Important : si vous commandez et payez par chèque, libellez le à l'ordre de F. Thirard.

PLACE TO BE V : les démos !

Suite à l'article du mois dernier sur la Place to Be 5, voici le test des productions Ataristes de cette Coding Party.

DECEPTION

Bon, alors je voudrais tout de suite faire un commentaire : la qualité des démos Atari de la Place to Be était inversement proportionnelle à l'ambiance...

Je m'explique : l'ambiance était excellente, mais je trouve les démos de piètre qualité (surtout comparées à celles de la Place to Be 4).

Il faut croire que la bonne ambiance entre les participants n'incitait pas à passer des heures et des heures sur sa machine pour coder... mais c'est tout de même dommage.

Bref, passons au test de ces démos... les résultats pour nos machines doivent être indiqués dans un tableau pas loin d'ici...

LES DEMOS

Commençons par le commencement, la démo qui a fini première, et c'est celle de ? (ne (trichez pas, je sais que le résultat est donné à côté, mais essayez de deviner...).

MJJ PROD / Joker bien sur !

Joker a une fois encore remporté la première place d'un concours Falcon, l'année dernière à la Place to Be 4 c'était le concours intros... par contre il a un peu changé depuis, vu qu'il s'est laissé pousser la barbe et les cheveux...

Mais il faut dire qu'à lui tout seul il fait des productions tout de même très impressionnantes... voyez plutôt :

La démo (nommée canari) commence très fort par une texture dans les tons marrons, avec un magnifique bumpmap, accompagné par une musique "tribale" assez sympa.

Le nombre de démos Falcon contenant du bumpmap est encore assez faible, et celui-ci est très réussi... un peu sombre peut être ?

Puis suivent quelques sphères lumineuses avec un effet à la shadebob, sphères que l'on retrouve juste après, en jaune et bleu, elles clignotent et scrollent verticalement.

Vient ensuite un cube en 3D mappée, reprenant la fameuse texture marron du bumpmap, et sur laquelle on peut distinguer le dessin de visages.

Suit un petit effet de cercles qui s'entrecoupent, effet ayant un manque d'originalité certain.

Puis un nous avons un visage déformé (au DSP manifestement), dommage que la résolution soit assez mauvaise, le visage semble tramé.

Par contre les greetings font très fort : les lettres sont en surimpression sur un motif vert et rouge en bumpmap !

Du coup c'est assez dur à lire, mais qu'est ce que c'est beau !

En résumé, une démo sympa, avec de bons effets... par contre elle est très chatouilleuse :

je vous conseille de booter votre Falcon avec la touche CONTROL appuyée pour

éviter le chargement des accessoires, CPX et autres... car elle a tendance à planter facilement.

AU SUIVANT

La démo qui a fini deuxième nous vient du groupe WEG.

Petit détail pour commencer : la première fois que je l'ai vue, j'ai cru qu'il n'y avait pas de musique, et bien si, il y en a une, mais le volume est très faible, et il faut monter le son pour l'entendre !

Petit conseil : pensez à baisser le volume après, sinon vous allez avoir des surprises...

Cette démo se nomme "codeporc", doit on y voir une indication sur la qualité de programmation ?

Peut-être pas finalement, j'ai eu beaucoup moins de problèmes de plantages qu'avec la démo précédente.

La "codeporc" donc, commence par quelques petits points lumineux qui se baladent... probablement pour nous occuper le temps d'un pré-calcul savant...

Puis vient le premier effet : des shadebobs (houlà, c'est vrai que c'est assez rare comme effet...)

Passons donc à la suite : il s'agit d'un petit moteur 3D qui nous balade dans un labyrinthe, un peu comme dans DOOM et ses clones. On a vu mieux sur Falcon, d'autant qu'ici le sol et le ciel sont noirs, mais ça tourne tout de même bien.

L'effet suivant, s'il n'a rien d'impressionnant, est original : sur un dessin représentant des pierres, on peut observer de l'eau couler et s'infiltrer entre ces pierres, c'est assez joli, même si le nombre de couleurs employé est un peu juste.

Le dernier effet est un rotozoom, qui zoom lentement sur un ensemble fractal de Mandelbrot (le fameux bonhomme de pain d'épice). Il semble que le calcul soit fait en temps réel.

Rien de bien impressionnant donc, mais cela fait toujours une démo sympa de plus à voir sur notre Falcon préféré !

SUITE A UN PROBLEME TECHNIQUE ...

La dernière démo, réalisée par Trisomic et Atrocity, ne sera malheureusement pas testée dans ces colonnes... car il faut un Falcon 14 Mo pour la voir !

Et comme je n'ai pas encore acheté de Centram... (peut être au salon ?).

D'autant que je me souvienne cette démo n'avait rien d'extraordinaire, et rien ne justifiait ce besoin d'un Falcon à 14 Mo.

Zerkman m'a juste expliqué que la démo avait été programmée en très peu de temps, et donc pas optimisée pour la taille... ce qui explique cette gourmandise hors norme... bon, dès que j'ai 14 Mo, je fais un retour en arrière sous cette rubrique !

LES INTROS

Passons aux intros, au nombre de deux cette année.

La première nous vient du groupe TRIO, et s'appelle TRIOFIRE, vu qu'elle ne contient qu'un effet : du fire !

Mais par contre il faut avouer qu'il est très beau (voir photos d'écran).

La deuxième nous vient de BILL (encore lui !), qui continue à travailler d'arrache pied sur la "Even Worse" et nous présente donc une intro 100% GFA Basic (ou presque).

Ca commence par les fameux textes qui apparaissent lettre par lettre (c'est signé BILL, on peut pas se tromper !) Après quelques explications fort intéressantes (comme par exemple "SORRY... NO ZIK") on a droit à un tunnel mappé dans les tons bleus, très beau... il y a une certaine progression par rapport à l'année dernière !

Il faut dire qu'à force de carburer à la bière... (quoi, moi aussi je carburais à la bière ? Heu...).

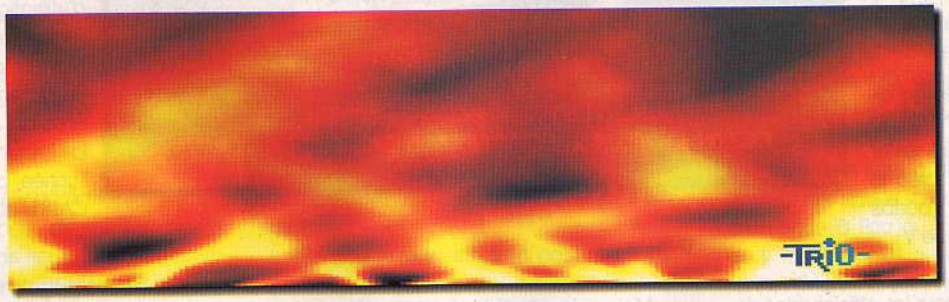
C'EST FINI ?

Bon, c'en est fini du test des démos et intros de la Place to Be 5, je vous rappelle que toutes ces productions sont disponibles au Service Démos (même la démo 14 Mo).

Le rendez-vous est d'ores et déjà pris pour la prochaine Place to Be, espérons que les productions y seront meilleures !

Mais ne refermez pas votre STMAG tout de suite, il doit y avoir encore un petit article sur les démos, si si !

Tournez la page...



Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

PLACE TO BE 5
RESULTATS DES CONCOURS POUR LES MACHINES ATARI

INTRO FALCON :

1) TRIO	64 POINTS
2) BILL	52 POINTS

DEMOS FALCON :

1) MJJ PROD	107 POINTS
2) WEG	104 POINTS
3) TRISOMIC DEV + ATROCITY	99 POINTS

NOTE :
IL Y AVAIT EGALEMENT UN CONCOURS DE JEUX FAISANT APPARAITRE UN GRILLE PAIN ET UN DINOSAURE.

NETZONE 97

La Netzone 97 est une Coding Party qui s'est déroulée cet été à Mont de Marsan, une semaine à peine après la Place to Be 5.

L'équipe qui organisait cette CP était composée d'une partie des organisateurs de la Place to Be 4 qui ont préféré rester à Mont-de-Marsan...

PLANTONS LE DECOR

Comme je vous l'annonçais avant les vacances, le fameux site de l'Auberge Landaise (que l'équipe de la Place to Be 5 a préféré laisser tomber pour aller à Pau) n'a pas été laissé à l'abandon.

Certaines personnes qui aidaient à l'organisation de la Place to Be 4 ont préféré rester sur place, et ont donc créé la Netzone Party 97 (parfois nommée à tort Place to Be V).

Ce fut l'occasion pour les afficionados de l'Auberge Landaise de retrouver ce lieu fort sympathique pour une CP qui malgré tout m'aura laissée un avis très mitigé.

C'était COMMENT ?

Autant le dire tout de suite, la salle de l'Auberge Landaise, qui m'avait parue très grande l'an passé m'a tout d'un coup semblée ridicule, comparée à la salle des expositions de Pau... et passer par là juste après la Place to Be m'a donné l'impression d'une salle vraiment exiguë...

DRAGON ET SON FALCON. A COTE : UN FALCON EN TOUR AVEC AFTERBURNER : DU BEAU TRAVAIL

Mais cela n'a pas vraiment été un problème en fin de compte, puisque le petit nombre de participants tenait sans encombre...

Vous devez trouver que je suis plutôt pessimiste, mais malheureusement il faut bien avouer que la Netzone 97 ne tient pas la comparaison face à la Place to Be 5...

Mise à part la salle plus petite et le nombre réduit de participants, notons qu'il n'y avait que 3 Ataristes à cette CP, dont Dragon et Bill (leurs interviews sont en fin d'article).

La seule production sortie est donc assez naturellement une intro de BILL, qui sera testée dans un prochain numéro...

On notera également que l'accès Internet des PC consistait en un simple Modem... ce qui fait un peu juste pour près de 80 PC !

D'autant que la configuration limitait nettement les possibilités d'utilisation du réseau des réseaux (par rapport à la ligne Numéris double de la Place To Be, on sentait bien la différence). Et autant dire que la sono ne valait vraiment pas celle de l'année précédente... n'est pas CALS'N qui veut !

On pourrait également parler des nombreuses pannes réseau (le choix du coax n'était manifestement pas bon) et d'électricité (mais ça ce n'est pas leur faute, c'est comme ça tous les ans, l'Auberge Landaise ne tient pas trop le

coup face à toutes ces machines).

Par contre il faut quand même citer de bons points : tout d'abord, la partie restauration était plus rapide qu'à la Place to Be, ce qui s'explique par la présence d'une vraie cuisine collective.

Dommage par contre qu'en dehors des heures de repas, il n'y ait pas eu de permanence au bar : il fallait attendre parfois un bon quart d'heure pour avoir une bière ! (à la Place to Be, il y avait du monde au bar 24h / 24h, on remercie Sandrine, Sabrina et les autres).

Très bon point par contre : en dehors des présentations des productions, l'écran était souvent mis à contribution, notamment pour projeter des films assez récents, un bon moyen pour décompresser et se changer les idées.

Voilà, je finirai tout de même par une bonne note : mieux vaut une CP quelle qu'elle soit que pas de CP du tout. Il faut saluer l'initiative des organisateurs de la Netzone, il a dû y avoir un gros travail d'organisation, même si le résultat laisse un peu à désirer.

Souhaitons qu'ils continuent sur leur lancée et qu'ils nous offrent l'an prochain une CP de meilleure qualité.

C'est du moins tout le bien que je leur souhaite.

INTERVIEWS

Après ce petit report de la Netzone, je vous livre deux interviews réalisées sur place.

Notez d'ailleurs que les interviews réalisées à la Place to Be sont sur Vidéo... pour plus de précisions voyez les explications à côté du titre...

La première interview est celle de Dragon, qui vient de rejoindre le groupe Adrenaline.

** Salut, peux-tu te présenter rapidement ? (nom, âge machine (s)) ?*

Bruno (Dragon), 23 ans, sur Falcon 030, étudiant en maîtrise d'informatique à Toulouse

J'ai également un PC.

** Tu fais partie d'un groupe particulier ?*

Je fais depuis peu de temps partie d'Adrenaline Falcon mais je n'ai encore pas eu le temps de produire quoi que ce soit en leur nom.

** Je t'ai vu utiliser DEVPAC, mais mis à part le code, tu fais autre chose ? (graphe, zik...) ?*

Oui je touche un peu à tout sur l'atari, je me suis enregistré à Digital tracker et Apex Media qui sont pour moi de très bons logiciels, donc je dessine un peu, et pour la musique un peu moins...

** Tu codes depuis longtemps ? (et quels sont tes langages préférés...)*

Depuis que j'ai eu mon premier Atari (520Stf en 1986 environ) j'ai tout déabord débuté en GFA BASIC comme la plupart je pense, et maintenant depuis plus de 5 ans je code en assembleur 68K et en C. Pas de DSP pour le moment !

DERNIERE MINUTE !
J'allais oublier de vous communiquer les dates d'une CP importante, et qui va avoir lieu très bientôt...
Il s'agit bien sur de la Saturne Party 5.
Elle aura lieu le 31 Octobre, et les 1 et 2 Novembre au centre culturel de Chelles dans le 77.
Au programme, de nombreux concours, écran géant, sono, spectacle de danse (ah, tiens c'est original), etc...
Si vous habitez en région parisienne, venez gonfler les rangs des Ataristes !

Contact : Saturne Party 5
Vincent Oneto
20, rue de Barbanègre
75019 Paris

Tel : 01 40 37 32 18

e-mail : vodka@saturne.org

** Sur quoi travailles-tu en ce moment ? Et quels sont tes projets ?*

Et bien en ce moment j'ai commencé un jeu pour Falcon (un genre de Tetris mélangé avec Worms..) sinon j'attends de voir les prochaines machines (Phenix) qui m'ont l'air assez intéressantes !

** Tu participes aux concours de la Netzone ou pas ?*

Bin pour le moment j'en ai pas l'intention...

** Tu as fait d'autres CP auparavant ?*

j'ai déjà participé à deux Place To Be et j'ai également été présent à une AG de faucont'act.

** Comment en es-tu venu à l'Atari, et pourquoi y es-tu resté ?*

Il y a 10 ans l'Atari était à la tête de la micro (avec l'Amiga a ses cotés) et tout naturellement je suis passé sur cette machine, de plus je connaissais du monde qui en avait. Et puis comme ces machines répondaient à mes besoins, je n'ai pas eu l'envie d'en changer !

** Quels sont pour toi les faits marquants pour l'Atari ces dernières années ?*

La chute d'Atari (malheureusement !) mais les passionnés ont su préserver cet univers qui nous est proche !

Donc je rajouterai que l'apparition de Centek sur nos machines peut encore les garder sur le marché quelques années (enfin j'espère)...

Un grand merci à Dragon pour cette interview... et puis il faudra qu'il me montre son jeu... je me demande ce qu'un mélange de Worms et de Tetris peut bien donner !

Nous passons de suite à l'interview de l'ami BILL / RDT Crew... on ne le présente plus !

** Salut BILL, peux-tu te présenter à nouveau (pour ceux qui ne te connaissent pas encore) ?*

– Je m'appelle Guilhem Duceau (c'est original comme tournure de phrase ....), 21 ans, étudiant en maîtrise déélectronique à Montpellier (au soleil, dans le sud !!!). De plus, je fais partie de Rien Du Tout Crew (un zouli petit groupe de campagne dont je suis le seul et unique membre ....).

** Tu es le seul Atariste à avoir fait la Place To Be ET la Netzone 97 (à part moi), ton avis sur les 2 CP ?*

– c'est exact et même, il me semble qu'à la Netzone 97, les Ataristes sont peu nombreux ... (3 actuellement !!!) et autant dire que l'ambiance est quelque peu différente entre les 2 CP :

Sans aller jusqu'à donner un classement ... on peut dire que le style n'est pas le même, plus de monde à Pau qu'à Mont-de-marsan, mais on y retrouve plus ou moins les mêmes personnes (ManKind, Lucis Magia, Veckman, Cals'n, ...), la plus grande différence étant l'absence à la Netzone 97 (ou la présence à Pau) de Cals'n .... au micro !!!! (c'est plus calme à la Netzone, mais ca enlève un certain charme !!!).

** Tu as présenté un petit quelque chose à la Place to Be (une intro qui a fini 2ème je crois), tu présentes quelque chose à nouveau pour la Netzone ?*

– Oui, à la Place 2 B, j'ai fini second, parce qu'il n'y avait que 2 intros présentées... Et ici, j'ai l'intention de présenter la "Even Worse" (déjà présentée l'année dernière, et peu avancée !!!), en ayant espoir de finir premier (il n'y a pas d'autre production à ma connaissance !!! Ca me laisse une chance ... sauf abstentions !!!)

DEUX DES TROIS ATARI PRESENTS A LA NETZONE.

** Quoi de neuf sur la "Even Worse" cette année ? (l'an passé c'était très short suite à un crash disque, je crois...)*

– En fait, le crash disque n'a jamais existé... Mais il fallait bien trouver une excuse plus acceptable que d'expliquer que j'avais passé à peu près 4 jours au bar !!!! Cette année, j'ai quelques effets prêts... (dont le tunnel présenté dans l'intro proposée à Pau) et avec un peu de chance avec une vraie musique !!! Le plus dur étant d'arriver à interfacer les quelques routines ASM avec le GFA .... Si tout va bien, on pourra voir un tunnel (ou plus...), un bump, et beaucoup de vide...

** Ce n'est pas trop galère d'interfacer l'ASM et le GFA pour une intro ?*

– Si, plutôt, mes routines ont la sale habitude de se comporter différemment en ASM et quand elles sont appelées par le GFA !!! Surtout pour les retours en GFA (Je dois oublier quelques registres en route... reste à savoir lesquels !!!).

** Tu as gagné une Centurbo à Pau, tu vas donc pouvoir goûter au Falcon accéléré, que penses-tu des cartes accélératrices et des clones de machines Atari ?*

– Les cartes accélératrices sont une bonne chose pour nos machines, ca permet de gagner un peu en puissance pour des modifs peu importantes... Pour ce qui est des clones, c'est vraiment une excellente chose, ca permet de prouver que l'Atari n'est pas mort, même si la corp. nous a lâchés... Pour ma part, j'ai l'intention de passer sur Phenix lorsqu'il sortira, cela semble être une très bonne machine (sur le papier) et le développement hardware sera semble-t-il plus aisé que sur le Falcon.

** Par rapport à l'année dernière, comment trouves-tu que la scène démos (en général) et Atari (plus particulièrement) a évolué ?*

– Sans se limiter à l'année dernière (en particulier !), on peut constater que la scène démos, en général, vieillit... et la scène Atari, en particulier, a tendance à se rétrécir de plus en plus (NDFT : en général non ?)... C'est bien dommage à mon sens. Il semble que les générations plus récentes ne soient pas aussi dynamiques que nous avons pus l'être il y a quelque temps de cela...

LA SALLE ETAIT LOIN D'ETRE PLEINE, MAIS CA FAIT QUAND MEME DU MONDE !

** Il est vrai que les nouveaux semblent juste venir avec un gros PC pour jouer en réseau, et ne codent plus (le nombre de prods diminue d'ailleurs) à quoi est-ce du selon toi ?*

– C'est exact, le nombre de joueurs exclusifs (qui ne font pratiquement rien d'autre) est en grande augmentation, mais il faut dire que le PC n'est peut-être pas aussi intuitif au niveau de la prog que ne l'étaient nos machines et leurs ancêtres...

Et puis, il faut dire que ces nouveaux venus ont plus été habitués aux consoles de jeux (performantes) que nous ne l'étions !!! Ca incite plus à jouer, ce qui est plus facile que de se prendre la tête sur un effet débile qui finira dans une démo dont personne n'aura plus rien a faire un an après sa sortie !

** Je te trouve un peu pessimiste sur l'intérêt des gens pour les démos...*

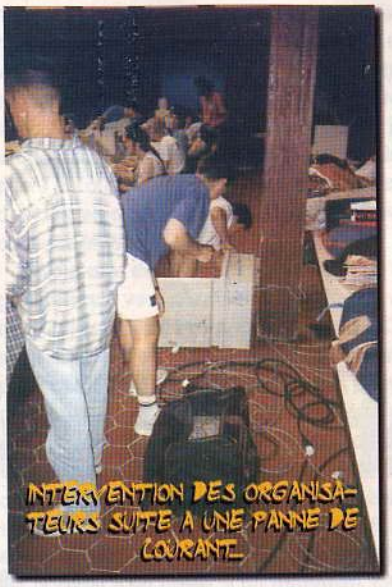
– Les démos de qualité resteront toujours reconnues ... Mais par les temps qui courent, les productions se faisant de plus en plus rares (sur nos machines), on voit apparaître des groupes comme RDT Crew, dont les productions n'ont aucun niveau acceptable (par exemple...)(NDFT : mais non, tu te fais du mal). Quant à la scène PC, on assiste à l'effet contraire, l'abondance de coders (vieux) submerge la vague montante des nouveaux coders qui ne demanderaient qu'à percer... Il me semble qu'il y a comme un déséquilibre quelque part !!!

** En effet... toi-même es-tu intéressé par le PC ?*

– Un gros avantage, c'est le bricolage qui peut être fait dessus... Mais c'est aussi un désavantage, pour peu qu'on bricole un peu trop, on perd en compatibilité. Un gros problème est le semblant de compatibilité qui a voulu être gardé dans la gamme... Mais sur celle d'Atari, à mon avis, on n'a pas à se plaindre pour le bricolage...

** Quel conseil donnerais-tu à un groupe débu-*

AVEC LES PC UN DES PROBLEMES C'EST LES CABLES...


INTERVENTION DES ORGANISATEURS SUITE A UNE PANNE DE COURANT

tant sur Atari ?

– Dans un premier temps, ne pas se prendre la tête... Je ne pense pas que cela mène à grand-chose. Essayer de se faire connaître (ou reconnaître) d'une manière ou d'une autre (par la qualité des prods, la quantité, la présence aux bars des CP, l'ambiance... et tout plein d'autres trucs du genre). En fait, j'ai pas trop de conseils... (C'était histoire d'essayer de répondre !!!).

** Tu feras d'autres CP, ou des salons Atari cette année ?*

– Pour les salons, c'est pas gagné, car ils se situent en grande majorité a Paris (Ca fait du chemin, pour finir sous les nuages et la pollution). Pour les CP, je pense que je serai présent à la 4ème édition de la Volcanic vers Février et aux éventuelles parties dans le Sud-Ouest l'été prochain (comme chaque année).

Un grand merci à BILL, et j'espère le voir au Forum des Applications Atari cette année... (t'as bien lu BILL, maintenant tu peux plus dire non...).

ZI ANDE

Et voilà, c'est tout pour ce mois-ci, mais avec 2 articles, vous avez été gâtés !

Le mois prochain on parle de la Gigafun 97 à laquelle je n'ai pas pu me rendre...

Rappelons que cette CP est organisée par le French Falcon Club, un gage de qualité et de présence Atariste !

Je vous rappelle que vous pouvez me contacter par e-mail (thirard@planete.net), Minitel (3615 STMAG ou 3615 RTEL en bal Deufr) ou courrier à l'adresse du Service Démos (voir article précedant). Au mois prochain !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

BILL (A GAUCHE) ET CAS N. AVEC EUX ALLIANCE (ET BIERE) GARANTIE

LYNX et JAGUAR CONNEXION

LE SEUL MAGAZINE INTEGRALEMENT DEDIE AUX CONSOLES ATARI

(TESTS, TIPS, TOP 10, NEWS...)

170 f / an

demande d'adhésion et règlement à envoyer à
CLUB LYNX & JAGUAR CONNEXION 46, rue de Versailles 82300 CAUSSADES
tél & fax : 05 63 26 03 32 du Lundi au Vendredi de 15h00 à 20h00
fax automatique tous les jours de 20h00 à 10h00 et le Dimanche toute la journée

actu. M&E encore et toujours

Dossier SYS

Encore une mise à jour du dossier PARX.SYS. Cette mise à jour est datée du 20/10/97. Elle est disponible en envoyant simplement une disquette avec enveloppe timbrée pour la réponse. A noter également que sur le WEB, les mises à jour sont désormais disponibles sous forme abrégées, c'est-à-dire qu'il est possible de ne télécharger qu'un petit ZIP, contenant les nouveaux modules avec un petit fichier texte expliquant les ajouts.

Les internautes peuvent également passer sur le site de PARX (http://www.parx.fr) pour s'enregistrer aux M&E. Ainsi, dès que le dossier système est mis à jour, ils en sont informés par Mail.

RIM PHOTOSHOP

Dans ce dossier système se trouvent deux modules PHOTOSHOP. Vous connaissez tous ce fabuleux logiciel Macintosh, permettant des retouches d'images dans tous les sens. Il était un peu anormal de ne pas pouvoir réutiliser ces images sur ATARI. Il y avait déjà un module PICT mais ce module (ou plutôt ces modules) PhotoShop permettent plus particulièrement la gestion des images PhotoShop Version 2.5. Ces deux modules sont l'oeuvre de Nicolas HAHN. L'un de ces modules est en 68000 (PHOTOSH6.RIM) tandis que l'autre est un peu plus rapide et fonctionne en 68030 (PHOTO030.RIM). Ces modules chargent les images de PhotoShop, quelle que soit la résolution de celles-ci.

RIM Image-Lab

L'autre module concerne le format Image-Lab, format d'un logiciel de retouches d'images, qui permet de faire des modifications sur les images avec calculs etc... Un format pas très courant, mais qui n'est quasiment relu par personne. Comme il existe pas mal de banques de fichiers à ce format, un tel module est bien utile.

EDIT_ME La suite !

Cette fois je vais décortiquer un peu plus la partie Mémoire Virtuelle qu'il est possible d'éditer avec EDIT_ME. Initialement prévue pour éditer les paramètres de tramage,

EDIT_TRM s'est mué en EDIT_ME pour permettre en plus la gestion des paramètres du nouveau MEMORY-MANAGER.

les modules M&E, utilisent le gestionnaire mémoire "MEM".Comme vous le savez, l'immense majorité des logiciels utilisant les modules M&E utilise le gestionnaire mémoire "MEM". Celui-ci permet aux logiciels de réserver des zones mémoires, de les agrandir, de les rétrécir etc... à volonté, sans morceler la mémoire de l'ATARI.

A l'heure actuelle, il existe 3 Memory-Manager. Le premier réserve une grosse zone mémoire qu'il scinde en plusieurs parties, tandis que le second réserve des petits blocs qu'il alloue et désalloue à volonté. Un troisième MEMORY-MANAGER fait donc son apparition, avec une possibilité de SWAP-DISQUE.

Le SWAP-DISK

Cette particularité nécessite plusieurs choses pour fonctionner. D'abord il faut un processeur de type 68030 ou plus, c'est-à-dire 68040 ou 68060 (je n'ai pas pu tester sur ces deux processeurs, mais dans la théorie, tout a été fait pour que cela fonctionne aussi bien sur ces deux processeurs, que sur le 030). Ensuite, il faut un disque dur avec un peu de place et pour finir il faut une extension graphique telle que NVDI (voir plus bas pourquoi !) Si vous avez tous ces éléments, vous pouvez utiliser ce MEM. Pour l'installer, il suffit de le recopier dans le dossier PARX.SYS sous le nom PARX.MEM. Si vous essayez de tout de suite lancer un logiciel, un message vous sera affiché par le MEM vous informant qu'il doit d'abord être paramétré avant toute utilisation. C'est à cette fin que vous devrez utiliser EDIT_ME.

EDIT_ME

Un rapide tour des possibilités d'EDIT_ME sur ce sujet vous informera sur les possibilités du MEM avec SWAP. Pour vous procurer ce MEM, il suffit de contacter PARX ou de passer sur le WEB. Un test complet de ce MEM avec liste de ces avantages et inconvénients comparés aux autres MEM, sera effectué le mois prochain.

Un MEM Mémoire Virtuelle permet de faire croire au logiciel M&E l'utilisant, que la mémoire est très très importante. Par exemple vous lancez

D2M et celui-ci croira que vous avez 250Mo de mémoire ! En fait, cette mémoire est "virtuelle" et n'est constituée en réalité que de données sauvées sur le disque dur. Sauf que ces données sont sauvées sur le disque dur d'une façon totalement transparente pour D2M qui est donc persuadé que c'est de la mémoire tout à fait classique. Il n'y a donc pas de mise à jour nécessaire des logiciels, mais simplement l'installation de ce nouveau MEM.

Vous allez donc décider du nombre de mégaoctets que vous allez "virtualiser". Mais si vous demandez 150Mo, il vous faut au moins 150Mo sur le disque. C'est exact, mais ce MEM peut répartir ces 150Mo sur plusieurs partitions, pouvant même être sur des disques différents. Ainsi si vous avez 50Mo de libres sur la partition D de votre disque interne IDE, 75 sur la partition F de votre disque externe SCSI et 75 sur une cartouche ZIP en partition G, il suffira d'indiquer avec EDIT_ME que vous allez utiliser 3 partitions pour le "swap". Il est possible d'en utiliser 5 au maximum, ce qui est bien suffisant ! Vous sélectionnez, avec la petite flèche, la partition à régler et les informations la concernant s'affichent en dessous. Le bouton ON/OFF permet d'indiquer si cette partition est utilisée ou non. En dessous, vous indiquez le chemin qui sera utilisé pour sauver le fichier de swap sur cette partition (qui reste en permanence accessible en lecture et écriture). Si vous voulez changer ce chemin, il suffit de cliquer sur celui-ci et de faire votre choix dans le sélecteur de fichier qui se présentera.

Enfin, avec le compteur vous indiquerez la taille de swap sur cette partition. Lorsque cette taille atteint le maximum libre sur cette partition, un message vous prévient. A noter que vous pouvez de plus lire tout en bas la taille totale de swap, c'est-à-dire la taille cumulée de tous les fichiers de swap que vous avez mis en place, ce qui vous donne la taille de la mémoire virtuelle.

Le bouton "message" sert à indiquer si vous voulez que le Memory-

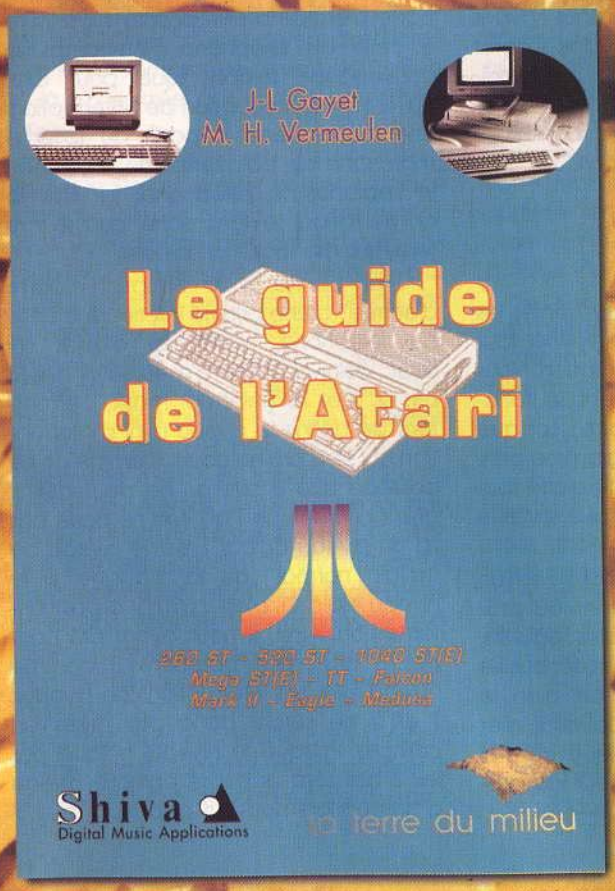
Manager vous informe des problèmes ou non.

En résumé, rien de bien compliqué mais des paramètres et un petit outil fort agréable, permettant une sorte d'extension mémoire non-négligeable quand on connaît la taille des images actuellement utilisées!

NVDI et MEM-SWAP

Il est obligatoire d'utiliser une extension telle que NVDI. Mais pourquoi ? Pour une raison très simple : dans les ordinateurs tels que le FALCON, il y a un composant spécial, nommé BLITTER, qui sert à la manipulation de blocs graphiques. Le BLITTER est utilisé pour les copies de blocs avec Vro_Copy() du VDI mais aussi Transform_Form() et Vrt_Copy(). Or le BLITTER ne peut adresser que 16Mo de mémoire. Comme la mémoire virtuelle est toujours considérée comme de la TT-RAM, c'est-à-dire de la mémoire située au-delà des 16Mo, le BLITTER ne peut absolument pas s'en servir. C'est pour cette raison que les extensions mémoires FALCON en TT-RAM fonctionnent plus que "pas bien du tout". Il faut réécrire "logiciellement" ces routines de copies de blocs, ou bien utiliser NVDI qui lui contient une réécriture de ces fonctions. Bien sûr, si vous utilisez un logiciel qui désire activer le blitter et l'utiliser "à la main", ça ne marchera pas ! En résumé, il faut une machine sans blitter (TT, HADES...) ou utilise NVDI, mais en tout cas ne jamais utiliser directement le BLITTER. Comme les logiciels M&E sont sous GEM, cela ne pose pas de problème mais dans le cas d'une extension mémoire via TT-RAM, sur une machine équipée d'un blitter, rien ne pourra empêcher l'usage du blitter "en direct" et donc le plantage de la machine. Mais ceci est une autre histoire !

Pierre Louis LAMBALLAIS



PERDU AVEC VOTRE ATARI ?

une seule solution
LE GUIDE DE L'ATARI
nouveau prix 90 F
en vente chez votre revendeur

La Terre du Milieu
tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert F -74310 LES HOUCHES

PROGRAMMATION
LE CAHIER

LE GFA EST-IL LA ?

Le GFA 4 serait-il enfin terminé ?

Un de nos correspondants affirme en avoir une version entre les mains. NOus menons l'enquête.

Réponse dans les prochains mois.

GdM

pratique

programmer en assembleur (5)

Ce mois-ci nous poursuivons avec l'étude du Statut Register et des Interruptions. Ce n'est que la continuité de l'article du mois précédent et, si vous l'avez bien suivi, celui-ci ne devrait pas vous poser de problèmes.

Etant donné que nous avons parfaitement compris ce qui se passait dans le cas où le 68000 trouvait le bit T du Status Register à 1, c'est-à-dire tout le système d'adresse fixe à laquelle on trouve l'adresse de la routine, nous allons pouvoir continuer et en fait finir la description des autres bits de ce Status Register.

Le bit S / Superviseur

Le 68000 peut évoluer dans 2 modes : le mode Superviseur et le mode Utilisateur. Dans le mode superviseur, nous avons accès à TOUTES les instructions du 68000 et à TOUTE la mémoire, alors qu'en mode utilisateur certaines instructions ne peuvent être employées et l'accès à certaines parties de la mémoire est du coup interdit.

Le bit S du Status Register, s'il est à 0, indique que nous sommes en mode Utilisateur. A 1, il indique que nous sommes en Superviseur.

Tout comme MONST indiquait l'état Trace en indiquant T à côté du SR, il indique U ou S suivant le mode dans lequel nous nous trouvons. Jetons un coup d'oeil sur l'encadré avec le brochage du 68000 : nous retrouvons cette distinction au niveau des broches FC0, FC1, FC2.

Avant d'étudier les 3 bits restants du SR (I2, I1, I0), il faut savoir que le Status Register est en fait séparé en 2 octets. L'octet de poids fort (bit 8 à 15) est appelé octet superviseur, alors que l'octet de poids faible est l'octet utilisateur. A noter que le SR du 68030 est plus complet, mais que nous ne nous y intéresserons que beaucoup plus tard. Ce cours étant destiné aux débutants, inutile de se perdre dans des considérations telles que celles-ci.

En mode utilisateur on ne peut écrire que dans l'octet utilisateur alors qu'en mode superviseur nous avons accès au word dans sa totalité. L'octet utilisateur contenant les bits de conditions (bits X N Z V C), on l'appelle également registre des codes conditions (Condition Code Register), ou CCR.

Les bits I2, I1 et I0 (Interrupt Mask)

Ces 3 bits servent à représenter les masques d'interruption. Mais voyons tout d'abord ce qu'est une interruption. Nous avons étudié précédemment le fonctionnement lié au bit T (trace). Lorsque ce bit est positionné, le programme principal est interrompu au profit d'une routine spéciale. C'est en quelque sorte le principe de l'interruption.

Une routine en interruption, c'est un bout de programme différent du programme principal. A intervalles réguliers, ou à cause d'un élément extérieur, le 68000 va interrompre (c'est bien le mot !) le programme principal pour aller exécuter cette routine. Lorsque celle-ci sera terminée, il y aura retour au programme principal.

L'exemple le plus simple est celui du téléphone : je travaille à mon bureau (c'est le programme principal) lorsque le téléphone sonne. Je détecte l'interruption, j'arrête mon travail et je décroche (exécution de l'interruption). La conversation terminée, je raccroche et je retourne à mon occupation première.

Maintenant, plus compliqué : interruption de mon travail principal. Je décroche, mais en cours de conversation, on sonne à la porte. Là intervient le principe de la priorité d'interruption. Si la porte d'entrée a une priorité supérieure à celle du téléphone, j'interromps la conversation téléphonique pour aller ouvrir : il y a interruption de l'interruption. Une fois claquée la porte au 124ème marchand de balayettes de la journée je reprends le téléphone, je finis la conversation, je raccroche puis je me remets à ma tâche principale.

Par contre, si l'interruption "porte d'entrée" a une priorité inférieure à celle du téléphone, j'attendrai d'avoir fini avec celui-ci avant d'aller ouvrir. Les 3 bits I2, I1 et I0 (Interrupt mask) permettent de définir le niveau mini d'interruption qui sera pris en cours. Comme on ne possède que 3 bits, on ne peut définir que 7 niveaux de 1 à 7 (on ne parle pas ici du niveau 0, car c'est le niveau de travail "normal" de la machine. Si le niveau est à 0, c'est qu'il n'y a pas d'interruption. Ainsi, si nous avons 011 pour ces 3 bits, nous obtenons 3 comme niveau mini. Les interruptions de niveaux 1 et 2 ne seront donc pas prises en compte. Puisque le niveau indiqué par les 3 bits sera accepté comme niveau d'interruption, nous en déduisons que si

les bits sont à 111, seules les interruptions de niveau 7 seront prises en compte. Or nous voyons bien également qu'il n'est pas possible de définir un niveau minimum de 8 par exemple et donc qu'il sera impossible d'empêcher une interruption de niveau 7. Ce niveau est donc dit "non-masquable".

Les interruptions de niveau 7 sont donc appelées NMI c'est-à-dire non-maskable-interrupt.

A noter qu'il n'est pas possible d'opérer une sélection précise et par exemple d'autoriser les interruptions de niveaux 4, 5 et 7 et pas celles de niveau 6. Si les bits sont à 100, les interruptions de niveau 4, 5, 6 et 7 seront autorisées. Vous pouvez jeter à nouveau un coup d'oeil sur l'encadré. Vous retrouverez bien sur le 68000 les broches I2, I1 et I0. Une remarque cependant, ces broches sont actives à l'état bas, c'est-à-dire qu'elles indiquent quelque chose lorsqu'il n'y a pas de courant, à l'inverse des autres broches.

Par contre leur représentation au sein du Status Register se fait dans le bon "sens". Nous sommes maintenant amenés à nous poser une question similaire à celle que nous nous sommes posées lors de l'étude du mode Trace. Le 68000 reçoit une demande d'interruption. Il compare le niveau de celle-ci à la limite fixée par les bits I du Status Register.

Si l'interruption est acceptable, il sauve le Status Register et met en place dans les bits I le niveau de l'interruption qu'il va exécuter afin de ne pas être gêné par une autre demande plus faible. Il stoppe alors l'exécution de son programme principal pour se détourner vers la routine. Une fois celle-ci terminée, il revient au programme principal. C'est bien joli, mais où a-t-il trouvé la routine en interruption ? Et bien simplement en utilisant le même principe que pour le mode Trace. Nous avons vu que lorsque le bit T était en place, le 68000 allait voir à l'adresse $24 et qu'il y trouvait un long mot, ce long mot étant l'adresse de la routine. Pour les interruptions, le principe est le même : si c'est une interruption de niveau 4, c'est à l'adresse $70 que le 68000 trouvera un long mot, ce long mot, comme dans le cas du mode Trace, étant l'adresse de la routine à exécuter. Si l'interruption est de niveau 1, c'est le long mot situé à l'adresse $64 etc. Il est bien évident que c'est au programmeur de placer ces longs mots à ces adresses : on prépare une routine, on cherche son adresse de départ, puis on note celle-ci à l'endroit précis où l'on sait que le 68000 viendra la chercher.

Toutes ces adresses étant situées dans le premier kilo de mémoire de notre machine, étudions de plus près ces 1 024 octets. (Vous trouverez un encadré avec ce tableau). Pour le moment nous n'allons faire qu'y repérer les quelques éléments que nous avons déjà étudiés. Toutes ces adresses ont des numéros d'ordres et à cause de leurs fonctions propres (ne faire que communiquer l'adresse d'une routine), on les appelle "vecteurs". Nous retrouvons bien en $24 le vecteur 9, correspondant au mode Trace, de $64 à $7C les vecteurs correspondants aux interruptions de niveau 1 à 7. Le niveau 0, étant le niveau "normal" de travail, n'a pas de vecteur.

Nous pouvons déjà expliquer d'autres vecteurs : Ainsi le numéro 5 (adresse $14) c'est le vecteur de division par 0. Le 68000 ne peut pas faire de division par 0. Lorsque le programme essaye, il se produit la même chose que pour le mode Trace : ayant détecté une division par 0, le 68000 fonce à l'adresse $14, y trouve une adresse de routine et va exécuter celle-ci. Dans la plupart des cas cette routine va afficher quelques bombes à l'écran et tout bloquer. Rien ne vous empêche cependant de préparer votre propre routine et de mettre son adresse en $14. Ainsi dans un programme de math, cette routine peut afficher "division par 0 impossible". Si l'utilisateur tente une telle division, inutile de faire des tests pour le prévenir de cette impossibilité, le 68000 s'en chargera tout seul.

Les autres vecteurs

Erreur bus. Nous avons vu précédemment que le 68000 utilise ce que nous appelons un bus pour recevoir ou transmettre des données. Si une erreur survient sur celui-ci, il y a saut à l'adresse $8 pour trouver l'adresse de la routine qui sera alors exécutée.

Erreur d'adresse. Le 68000 ne peut accéder qu'à des adresses paires. S'il tente d'accéder à une adresse impaire, il se produit une erreur d'adresse (même principe de traitement que l'erreur bus, ou le mode Trace, vecteur, adresse etc.). Nous verrons plus tard qu'il nous sera possible d'accéder à des adresses impaires, mais avec des précautions.

Instructions illégales. Nous avons vu que le travail de l'assembleur consistait simplement à transformer en chiffres, ligne par ligne, notre programme. Cependant, si nous mettons en mémoire une image, celle-ci sera également placée dans le "tube mémoire" sous forme de chiffres. La différence c'est que ces chiffres-là ne veulent rien dire pour le 68000 en tant qu'instruction. Si nous ordonnons au 68000 d'aller à cette adresse (celle de l'image) il essayera de décrypter ces chiffres comme des instructions, ce qui déclenchera une erreur "instruction illégale".

Violation de privilège. Nous avons vu que le 68000 pouvait évoluer en mode utilisateur ou en mode superviseur. On dit que l'état superviseur est l'état privilégié (ou état de plus haut privilège). Tenter d'accéder en mode utilisateur à une zone mémoire réservée au mode superviseur ou bien tenter d'exécuter une instruction privilégiée (donc utilisable uniquement en superviseur) provoquera une erreur "violation de privilège". Connaître ces différents types d'erreurs est très important. En effet la phase de mise au point est généralement longue en assembleur, surtout au début. De très nombreuses erreurs peuvent survenir dont la cause est parfois juste sous notre nez. Le type même de l'erreur, si celle-ci est bien comprise, peut souvent suffire à orienter les recherches plus précisément et ainsi raccourcir le temps (pénible) de recherche du grain de sable qui bloque tout !

Tous les vecteurs constituant le premier kilo de mémoire ayant pour but de dérouter le programme principal vers une routine exceptionnelle, sont appelés "vecteurs d'exceptions". Les vecteurs restants seront étudiés dans les articles suivants, au fur et à mesure des besoins.

Rendez-vous le mois prochain, pour l'étude de la pile !

Pierre Louis LAMBALLAIS

programmer le C (5)

Variables, Pointeurs et maintenant Structures ! Nous terminons le tour d'horizon du C, avant de nous attaquer à quelques petits programmes !

Déclaration

Depuis le début de ce cours sur le C, nous avons vu l'importance des déclarations. Que ce soit pour déclarer une simple variable, ou un pointeur, tout est dans la syntaxe. Pour les structures, c'est exactement la même chose.

Simple + Simple = Plus de choses

En C, tout est simple. Nous avons vu le mois dernier que pour déclarer les pointeurs nous utilisions simplement un signe supplémentaire (*) mais que le reste est déjà connu (INT, LONG etc...).

Mais si je fais INT TOTO, je réserve bien une valeur sur 2 octets, que je nomme TOTO. Si je fais CHAR TOTO, je réserve une valeur sur un seul octet. En fait j'aurais peut-être pu indiquer que INT = 2 CHAR. En quelque sorte, je peux imaginer que INT est une sorte de déclaration de taille, complexe, composée de deux CHAR accolés. Comme les déclarations sur 2 CHAR sont très courantes, le mot INT est utilisé sans retenue !

Mais puisque nous imaginons que INT c'est deux CHAR et que nous définissons donc en quelque sorte une entité composite, nous pouvons continuer dans ce délire : imaginons que j'ai un prix à noter et que ce prix est en fait composé du prix lui-même, auquel je veux "ajouter" un code décrivant la TVA à lui appliquer. Je peux déclarer :

int Montant
int Val_TVA

Mais je dois pouvoir également "inventer" une super-variable, que je vais nommer par exemple "prix" et qui va être du type "int suivi d'un autre int". Donc si je veux réserver une variable TOTO qui va être du type de cette super-variable, puisque si je déclare TOTO en int, j'écris "int TOTO" et que cela réserve un int en mémoire, si j'écris "prix TOTO" cela devrait réserver en mémoire 2 int-s, côte à côte, qui composeront la variable TOTO ? Et bien oui, c'est possible. Et "prix" c'est une structure !

Des structures systèmes

Dans le système de l'ATARI, il y a des structures, c'est-à-dire des déclarations de "super-variables" qui sont tellement courantes qu'on leur a donné un nom. Par exemple :

```
typedef struct        /* used by Dfree */
{
  unsigned long  b_free;
  unsigned long  b_total;
  unsigned long  b_secsiz;
  unsigned long  b_clsiz;
} DISKINFO;
```

Lorsque vous voulez connaître la place encore libre sur un disque, vous utilisez la fonction Gemdos numéro 54, nommée Dfree(). Pour appeler cette fonction, on fournit une petite zone mémoire qui sera remplie par la fonction. En fait, on passe un pointeur sur une super-variable, une structure que nous définissons précédemment.

Lorsque l'on définit une structure, on commence par taper "typedef struct" qui va indiquer au compilateur que ce qui suit est une définition de structure. Ensuite, entre crochet, nous indiquons les unes à la suite des autres, les variables composant cette structure. Dans le cas présent, nous avons d'abord un "unsigned long" c'est à dire un long non-signé. Nous lui avons mis comme nom b_free. Ensuite un autre nommé btotal etc. En fait à l'intérieur de cette super-variable nous avons des variables tout à fait classiques. La définition de la structure se termine par la fermeture d'accolade, suivi du nom de cette super-variable ou plutôt de son intitulé.

Si maintenant je désire réserver une variable Toto du type DISKINFO, il me suffira d'écrire :

DISKINFO Toto;

tout comme j'écris :

Int Toto; pour réserver Toto en tant qu'Integer.

La structure suivante est tout aussi courante : typedef struct

```
{
  void    *fd_addr;
  int     fd_w;
  int     fd_h;
  int     fd_wdwidth;
  int     fd_stand;
  int     fd_nplanes;
  int     fd_r1;
  int     fd_r2;
  int     fd_r3;
} MFDB;
```

C'est la définition de la structure MFDB, qui sert aux copies de blocs sous GEM. En premier, un pointeur (reconnaissable par *) mais déclaré en void. C'est parce qu'on ne sait pas trop sur quoi ça peut pointer : si nous sommes avec une image en TC16, nous l'utiliserons en tant que pointeur sur des INT (car dans cette résolution chaque pixel est un INT), mais en TC24 ce sera un pointeur sur des CHAR. Sinon on met void et comme ça, ça passera pour tout.

Adressage de structures et pointeurs...

Si nous indiquons DISKINFO Toto, nous réservons une variable Toto dont la taille est celle de la super-variable DISKINFO, je pense que c'est clair. Mais si nous regardons le cours précédent, nous remarquons que nous pouvons également déclarer des pointeurs. Ainsi, int *Toto déclare Toto comme un pointeur sur un INT. Mais que va faire DISKINFO *Toto ? Et bien cela va déclarer Toto comme une variable sur 4 octets, qui pointe sur une super-variable de type DISKINFO. Mais nous avons vu le mois dernier que si on avançait un pointeur de 1, il s'incrémentait en fait du nombre d'octets de ce sur quoi il pointait. Et bien oui ! Si je déclare DISKINFO *Toto et que je fais Toto+1 comme Toto est un pointeur sur une zone de 16 octets (4 unsigned long) et bien Toto sera incrémenté de 16 d'un seul coup.

Nous voyons donc l'énorme avantage de ce principe : si vous avez à gérer un fichier avec des enregistrements complexes, rien ne vous empêche de les structurer par exemple ainsi :

```
typedef struct
{
  int  sexe;
  char nom[32];
  char prenom[32];
  int  departement;
} FICHE_CLIENT;
```

En déclarant un pointeur sur ce type de variable, il suffira de l'incrémenter de 1 pour passer à l'enregistrement suivant.

Curiosité...

D'ici la prochaine fois, jetez un coup d'oeil sur tous les fichiers H que vous pouvez trouver par exemple dans les librairies de Pure C. Vous y découvririez pas mal de structures qui vous ouvriront sûrement les yeux sur pas mal d'appels systèmes.

La prochaine fois...

La prochaine fois nous commencerons à utiliser toutes nos connaissances car à de très rares exceptions, nous savons déjà tout ce qu'il faut savoir sur le C. Reste à mettre tout ça en pratique !

Pierre Louis LAMBALLAIS

pratique

le FORTH sur ATARI

Vous en avez plus qu'assez du 'C', votre Basic ne fait pas très 'pro' et l'assembleur vous rebute ? Prenez une voie alternative : celle du FORTH !

Plus facile que le 'C', plus épatant que le Basic, aussi 'machine' que l'Assembleur, il ne lui reste qu'un défaut... Oui : le seul défaut du FORTH est que tout le monde s'en fout et que, par voie de conséquence, personne ne s'en sert. Et c'est bien dommage, car on prend immanquablement plaisir à programmer avec cet outil hors du commun.

Un peu d'histoire

Créé vers la fin des années 60, ce langage servait à piloter des systèmes en temps réel : acquisition de mesures, robots, etc. Il avait l'avantage de la compacité et de la rapidité tout en donnant un certain confort au programmeur que l'assembleur ne lui apportait pas.

Certaines bornes d'arcade Atari utilisaient également ce langage :

compacité, rapidité, confort : tout ce qu'il faut pour un jeu !

Au temps de l'explosion des micro-ordinateurs, ce langage fut régulièrement porté sur chaque système : des versions Commodore, Thomson, Apple, IBM PC, Atari etc... virent le jour, chacune apportant son lot de particularités. Une machine fut même créée autour de ce langage : le Jupiter Ace qui, une fois n'est pas coutume, n'offrait pas le bon vieux Basic Microsoft en ROM.

Le nom même de FORTH est un raccourci de 'fourth' (quatrième), car son auteur était persuadé de créer un langage de 4ème génération, et son système de fichier refusait les noms de plus de 5 caractères...

Ben oui, mais la norme ?

Je crois qu'on peut l'oublier illico. Ce qui fait la puissance et l'intérêt de ce langage c'est son principe et non pas sa syntaxe.

D'ailleurs, il est difficile de parler de syntaxe tellement l'écriture est libre. Quelle que soit la version, vous vous amuserez avec.

Bon d'accord, mais le principe alors ?

Tout tourne autour d'une pile de données. Ceux qui ont eu une calculatrice HP savent de quoi je parle. L'interpréteur ne fait que lire les lignes de commande :

– tout nouveau nombre rencontré est simplement déposé sur le sommet de la pile

– tout autre mot est une instruction qui va modifier le contenu de cette pile

Par exemple, le mot '+' retire les deux nombres du sommet de la pile et y dépose en retour leur somme. Donc pour calculer et afficher la somme 13+45, je tape en FORTH :

```
13 45 + . [Return]
```

Détaillons :

```
13 -> déposé sur la pile (13)
45 -> déposé sur la pile (13 45)
+ -> prend 45 et 13 et dépose 45+13=58 à la place (58)
. -> prend 58 et l'affiche (le '.' sert de PRINT pour les nombres)
```

Autre exemple :

```
(2+3)*8-(7+5)
il suffit de taper :
2 3 + 8 * 7 5 + - . [Return]
```

Détaillons :

```
2 –› déposé (2)
3 –› déposé (2 3)
+ –› calcul (5)
8 –› déposé (5 8)
* –› calcul (40)
7 –› déposé (40 7)
5 –› déposé (40 7 5)
+ –› calcul (40 12)
– –› calcul (28)
. –› affichage de la valeur 28 ()
```

Essayez vous-mêmes cette autre séquence pas à pas et vous verrez qu'on arrive au même résultat: 8 2 3 + * 7 5 + – .

Voyez que cette méthode demande un pré-travail à l'utilisateur mais qu'on y gagne largement à l'exécution puisque l'ordinateur n'a plus à se préoccuper de priorités opératoires ni d'optimisations : c'est le programmeur qui s'en est chargé ! Ceci permet également de loger des interpréteurs FORTH dans peu de place et convient bien aux petits systèmes portables.

Encore mieux : le Dictionnaire

Le FORTH sait aussi traiter les chaînes de caractères, les nombres réels, les structures, les ensembles, les tableaux, etc. Il sait faire des boucles et des tests. Mais ce qui fait également sa puissance c'est son dictionnaire extensible. En FORTH, on ne parle plus trop de commande, de fonction ou d'instruction mais uniquement de mot. Un mot est un objet ayant une action sur la pile et/ou des effets secondaires (affichage, fichiers, etc.).

Au lancement, il possède un vocabulaire de base (les opérations, les E/S...) qu'on peut utiliser, par combinaison, pour créer un nouveau mot plus complexe. De même qu'un humain apprend un nouveau mot à partir d'une définition utilisant des termes qu'il connaît. Au lieu de dire 'publication qui sort chaque mois' on dit 'mensuel' (ou 'ST Mag').

C'est le couple ': ;' qui se charge d'une nouvelle définition :

```
: triple 3 * ;
```

Qui est interprété ainsi :

```
:      –› le mot suivant est nouveau, créer une entrée
triple –› ce mot est ajouté au dictionnaire
3      –› ajouté à la définition de triple
*      –› ajouté à la définition de triple
;      –› fin de définition
```

De sorte que, maintenant le mot triple lancera l'exécution de la séquence '3 * ' chaque fois que l'interpréteur le rencontrera. Par exemple :

```
15 triple . (Return)
Sera interprété ainsi :
15     –› empilé (15)
triple –› lance '3 * ' (45)
.      –› affiche 45
```

A son tour, le mot triple peut être utilisé dans la définition de nouveaux mots puisqu'il est maintenant connu. La seule limite est votre imagination ou la RAM de votre machine.

Toujours mieux : une économie de variables

Vous remarquerez que le mot 'triple' n'utilise pas de variable, ni locale, ni globale. Pour avoir l'équivalent en BASIC :

```
function triple(a%)
return(3*a%)
endfunc
```

Qui fait appel à un a%!

Rien n'est plus pénible que d'inventer les noms des variables locales, on hésite entre le nom très parlant mais à rallonge et le nom bateau (x,y,i ...) qui peut porter à confusion si il est employé diverses fois à des fins différentes.

En FORTH, on évite ce casse-tête : les variables locales sont le plus souvent des valeurs sur la pile qui disparaîtront en fin de mot.

Sachez que la compilation 'C' d'une fonction amène à la création d'une pile dans laquelle seront copiées les variables locales ! Le FORTH fait là encore une grande économie : il utilise de manière visible ce système, ce qui amène le programmeur à optimiser (sans le savoir) son code par rapport à une fonction 'C' dont on ne connaît pas forcément le fonctionnement interne.

Le summum : l'interactivité

Lorsqu'un mot est créé, il est tout de suite disponible. Par exemple, à des fins de mise au point, je peux créer un mot 'debug' m'affichant le contenu une zone mémoire. J'exécute alors pas à pas mon programme et utilise 'debug' dès que je veux visualiser cette zone.

On peut aussi imaginer des mots qui influencent l'éditeur même !

Essayez en GFA de faire une fonction qui modifie le comportement de l'éditeur GFA (pas tout à fait impossible) ! Quant au 'C', c'est l'exemple même de ce qui n'est pas interactif : ce que vous créez ne sera opérationnel qu'après compilation au sein d'un PRG !

La cerise : une bonne philosophie

Alors que le 'C++' s'oriente vers une globalisation 'tout est objet', le FORTH est définitivement orienté vers 'tout est adresse'. Pour le 'C++', un entier, un pointeur, un ensemble, une procédure : tout est objet avec ses caractéristiques, ses héritages, ces fonctions associées, etc.

Tous ces concepts tentent de rapprocher le langage de conceptions humaines, mais à mon avis, ne font qu'alourdir la programmation et éloignent le programmeur encore plus du fonctionnement de la machine qu'il utilise.

Au contraire, pour le FORTH, une variable entière est une adresse vers une zone de 4 octets, un mot est une adresse vers sa définition, utiliser une variable c'est lire à une adresse, etc. En peu de temps, vous devenez un 'pro' de l'adressage, vous manipulez alors, au sein d'un langage évolué, des concepts machine qui vous poussent en douceur à coder selon des principes machine, ce qui optimise vos programmes de manière naturelle puisqu'ils seront exécutés, non pas par un CPU 'Objet' (ça n'existe pas encore), mais par un CPU 'machine' manipulant des adresses et des entiers... ben oui !

C'est bien beau, mais l'Atari là-dedans ?

Comme sur les autres systèmes, des FORTH sur nos ST sont apparus très tôt. L'ennui, c'est qu'ils se contentaient d'une version texte offrant un simple interpréteur de commande. On imagine mal aujourd'hui accepter cette restriction.

Dans cette optique, j'ai implanté une version GEM du FORTH qui offre en un seul bloc :

- un interpréteur de commande
- un éditeur en fenêtre (pour les longs projets)
- un compilateur en RAM (mots accélérés)
- le lien avec un assembleur de votre choix (le texte est dans le projet FORTH et est assemblé par un TTP externe)
- support d'une grosse partie des appels TOS (GEMDOS, BIOS, XBIOS, VDI, AES).

Il existe également un vrai compilateur sortant des PRG (GEM ou logeables dans un dossier AUTO mais avec la VDI utilisable) ou des ACC si vous avez programmé proprement.

La conclusion

Je n'allais pas squatter la disquette avec un langage oublié de tous, mais si j'ai réussi à éveiller votre intérêt, sachez que ce FORTH est disponible chez moi en version 68000 ou 68030/68882 pour toute la gamme Atari contre une disquette et un timbre à 4F50. Veuillez préciser le type de votre machine ainsi que votre préférence pour le manuel : *.TXT (ASCII tout bête) ou *.STW (document Atari Works).

Je recherche également la disquette accompagnant l'émulateur Vortex ATonce 286... merci !

Guillaume Tello
240 rue Estienvrin
49260 Montreuil Bellay
E-mail: gtello@wanadoo.fr

solutions en assembleur

Cette nouvelle rubrique vous proposera des solutions et des programmes pour les personnes maîtrisant les langages utilisés sur Atari.

Ces pages ne sont donc pas destinés aux néophytes mais aux personnes qui recherchent des solutions précises. Vous pourrez aussi voir apparaître les rubriques DEVELOPPEMENT : DSP ou C dans les prochains mois. Ce mois-ci nous allons parler de la gestion de la souris.

Les deux solutions.

Il y a deux solutions pour utiliser la souris sur Atari : laisser le système s'occuper de tout ou gérer la souris soi-même.

Le premier cas est très conseillé pour tous les programmes utilisant l'interface GEM. La deuxième solution est conseillée à toutes les personnes désirant connaître

le fond des choses ou désirant optimiser au maximum leur programme (Non-gEM donc).

Afficher sa souris.

Si vous voulez ne pas entrer dans les profondeurs de la gestion de la souris mais l'afficher vous-même, une solution s'offre à vous.

Que veut-on ? Afficher la souris. Nous avons besoin de quoi pour cela ? De ses coordonnées. Les coordonnées de la souris (le x et y) sont réactualisées par le système à différent endroit mais notamment dans les variables de la LINE A.

Comment les obtenir ?

DC $AOOO ; Appel fonction LINE A No O

; AO contient maintenant un pointeur

; sur les variables LINE A

move.w −6O2(aO),x ; Coordonnée x de la souris

move.w −6OO(aO),y ; Coordonnée y de la souris.

Voilà, vous avez les coordonnées de la souris maintenant vous pouvez l'afficher. Toutefois, je vous conseille de dire au système de ne pas afficher sa souris. Pour cela, on utilise encore la LINE A.

DC $AOOA ;N'affiche pas la souris (du système) DC $AOO9 ;Affiche la souris

Les boutons.

Afficher la souris c'est bien mais si on ne sait pas ce que fait l'utilisateur avec, ce n'est pas bien utile. L'utilisateur peut vouloir bouger la souris. Là, on sait déjà où est la souris sur l'écran mais il peut aussi vouloir appuyer sur les boutons.

Les variables de la LINE A contiennent des informations sur les boutons de la souris.

move.w −596(aO),dO ;BIT O : Bouton gauche appuyé (1)

;BIT 1 : Bouton droit appuyé (2)

move.b −348(aO),dO ;BIT O : idem (1)

;BIT 1 : idem (2)

;BIT 5 : La souris a été déplacée

;BIT 6 : Bouton droit a changé

;BIT 7 : Bouton gauche à changé.

Il y a d'autres variables intéressantes :

move.b −34O(aO),dO ;=O Souris non désignê

;<>O Souris dessinê par la VBL.

Gérer la souris soi-même.

Dans cette partie, nous allons gérer nous-même entièrement la souris et pour cela, on doit savoir un certain nombre de choses...

Tout d'abord, lorsque vous appuyez sur une touche, que vous bougez la souris ou que vous titillez votre clavier Midi le système déclenche une interruption afin de traiter vos agissements. Cette interruption est de niveau 6 et son vecteur se trouve à l'adresse système $118. Chaque fois que vous bougez la souris, le système déclenche l'interruption MFP 6 et la routine que pointe le vecteur $118 est alors appelée. (Faite attention sur le 68O3O car cette adresse peut changer avec le vecteur VBR).

C'est bien gentil, mais encore faut-il savoir ce que l'on va faire dans cette interruption. Nous allons en fait lire des données que nous envoie le microprocesseur qui traite le clavier et la souris. Ce gentil bonhomme nous envoi des données sur les adresses $fffcOO et $fffcO2 respectivement le registre de contrôle et de donnée.

Le registre de contrôle va nous informer de la présence d'une donnée sur le registre de donnée. Les données, elles, vont nous informer de ce qui se passe.

Décodez les données.

Lorsque le bit O de l'octet $fffcOO est à un, une donnée est présente sur le registre de donnée. On lit alors la donnée (d'une taille d'un octet) depuis le registre $fffcO2.

En fait, le processeur clavier va nous envoyer non pas un octet de donnée pour la souris mais un paquet (composé de 3 octets). L'octet que nous allons lire en premier dans l'IT va nous dire si on a affaire à un paquet souris ou à autre chose.

Si on reçoit un octet compris entre $F8 et $FB alors nous avons affaire à un paquet de donnée souris sinon cet octet code une touche clavier ou un autre paquet de donnée ($F6).

Avec l'octet compris entre $F8 et $FB, nous allons isoler les bits O et 1 qui nous donnent l'état du bouton gauche (bit 1) et droit (bit O).

Les deux octets suivants nous donnent des coordonnées RELATIVES de la souris.

C'est-à-dire que le premier octet (x) est à ajouter à la position absolue de la souris pour avoir sa nouvelle position. Idem pour le deuxième (y).

Il est à noter que l'on peut avoir aussi les coordonnées absolues de la souris mais il me semble que cela offre que peu d'interet.

Résumons.

En bref, voici ce qu'il faut faire dans l'IT souris (hormis les sauvegardes des registres, etc...). Tester le bit O de $FFFCOO avec l'instruction

BTST #O,$FFFFFCOO.W

S'il est à un alors on lit le registre de donnée S'il est à zéro on s'en va.

MOVE.B $FFFFFCO2.W,dO

Après, on compare cette donnée avec les valeurs $F8 et $FB pour voir si on a affaire à la souris. Les deux octets suivants sont les coordonnées, il est conseillé de retester le bit O du registre de contrôle. Si ce bit est à O alors on peut quitter l'interruption.

The next time.

La prochaine fois je continuerais de vous parler de cette IT pour lire des données MIDI par exemple. Je ne vous cache pas que vous gagnez un temps énorme à gérer vous-même cette IT. Si vous avez des questions, vous pouvez me contacter par E-mail avec l'adresse softjee@hol.fr ou par courrier via ST MAG. Si vous voulez voir apparaître des sujets particuliers sur le C, DSP ou l'Assembleur 68 OOO vous pouvez aussi me le dire. De plus si une erreur s'est glissée dans l'article veuillez aussi m'informer pour l'intérêt de tous (personne n'est parfait...) avant de crier sur les toits de Paris que je suis un mauvais programmeur ! Merci et à la prochaine !

Emmanuel JACCARD

PERIPHERIQUE
LE CAHIER

ZIP PARALLELE

WOLLER & LINKER a développé une interface parallèle pour ZIP sur ST. En fait cette interface est la même que celle de la QUICKAM et se connecte sur le port cartouche. Ce qui change, c'est le pilote à installer. Du coup avec celui pilote de la QUICKCAM, on peut également gérer cette dernière à moindre frais.

L'interface + pilote pour ZIP parallèle coûte moins de 600 F.

GdM

CATTAMARAN

Le plus rapide des Atari (de chez la Corp) n'a presque pas bénéficié de solutions hardware pour améliorer sa puissance brute. Alors que les ST peuvent avoir un 68 000 à 16MHz mini, ou mieux, une carte à base de 68 030 (SST ou PAK), que le Falcon s'envole avec ses Centurbos ou ses Afterburners, le pauvre TT en reste à 32MHz comme s'il était impossible de faire autrement. La TT Ram reste une des rares solutions pour gagner en puissance.

Il faut avouer que j'ai longtemps hésité avant de me procurer une CaTTamaran. Et ceci pour plusieurs raisons :

– plus disponible depuis quelque temps
– les benchmarks n'étaient pas fantastiques
– installation que je croyais délicate (soudures...)
– surchauffe supposée du CPU à l'usage
– prix excessif au vu des remarques précédentes (autour de 500 F)

Il m'a été donné l'occasion, par le Canada (!), d'en obtenir une autour de 250 F, port compris. Je me suis donc lancé...

L'installation

Dès l'ouverture du paquet, après un mois d'attente du courrier, je suis rassuré : la plaque a une allure très propre, aucune soudure n'est nécessaire pour l'installer, de nombreuses documentations (papier et disquette) accompagnent le module et recouvrent tous les cas pouvant se présenter selon le modèle de carte mère dont dispose votre TT.

Je lance, comme conseillé, le programme d'installation : une partie est copiée dans le dossier AUTO, un accessoire à la racine du disque dur plus quelques utilitaires rangés dans un dossier annexe. Parfait.

Vient ensuite la bonne surprise du soft : l'installation est détaillée pas à pas avec images à l'appui (dans toutes les résolutions).

Chaque étape est accompagnée d'une vue générale de la carte avec la localisation du composant ainsi que d'une vue grossie de la manipulation à faire.

Par chance, ma carte mère correspond au cas le plus simple :

Type de mémoire / Fréquence	ST Ram	TT Ram
32 MHz	100	140
48 MHz	116	168

Figure 1: Réultats de Speedo-Meter

– au lieu de soudures, ce sont des petits crochets qu'on doit agripper à certains composants. Ces mêmes crochets, lorsqu'on les lâche, se recouvrent automatiquement d'une gaine de plastique car ils sont équipés d'un petit ressort : ceci assure une protection parfaite contre les courts-circuits. J'installe mes trois crochets (sur une résistance, un jumper et un IC).

– un connecteur 3 broches est à substituer à un jumper

– la carte elle-même se loge sur la partie gauche des pins de la ST Ram

– un switch DIP à pousser vers ON (afin que le soft détecte la présence de la carte).

L'installation est alors terminée. Je fourre tout dans le boîtier et je rallume : ça marche !

Premières impressions

Il est très facile d'activer ou de désactiver le mode 48MHz : l'accessoire est là pour ça (figure 2). Outre la vitesse, il indique la taille de la Ram libre (ST et TT) ainsi que la température du CPU.

Whaow ! La température du CPU ! La jauge va de'cool'(froid) à'max'en passant par'hot'(chaud). Je me dis que les choses sont bien faites, l'indicateur est sur'cool', tout va pour le mieux.

Je teste quelques programmes, je remets en service ma carte NOVA, Speedo, mes icônes couleurs, mes accessoires, le CD Rom, le lecteur 5"1/4, le son DMA, etc... je n'ai, en tout et pour tout, rencontré qu'un seul problème minime : l'utilitaire NOVACAL.PRG qui permet l'utilisation de Calamus en 32 000 couleurs sur carte doit être logé après CATTAMRN.PRG.

Après un temps assez long, l'indicateur de température se trouve entre'cool'et'hot'. Mon CPU s'énerve-t-il ? J'éteins et rallume après simplement quelques secondes car j'ai une idée derrière la tête : c'est redevenu'cool'. Ceci me fait dire que la jauge est une demie-arnaque : elle compte le temps depuis l'allumage de la machine ! Aucune température n'est réellement mesurée... Enfin, cela peut être quand même utile en cas d'utilisation en continu...

Du côté du programmeur

Quelques petits cadeaux sont offerts à ceux

qui aiment programmer.

D'abord deux microprogrammes CATT_ON et CATT_OFF qui, par l'intermédiaire d'un PEXEC, permettent de modifier la vitesse depuis vos propres créations.

Ensuite on trouve un cookie : CaTT dont la valeur est un pointeur sur une routine de gestion de la carte supportant jusqu'à 13 fonctions. On y trouve pêle-mêle le contrôle de la fréquence (16, 32, 40, 48 et même 56MHz), le contrôle séparé de la fréquence du FPU (32 ou 48MHz) ainsi que l'estimation de température du CPU (avec le défaut signalé plus haut).

Tout ceci pouvant être appelé en assembleur bien sûr, mais également en'C'. Des listings sont d'ailleurs fournis dans les différents langages. L'adaptation au GFA est certainement possible.

Pour ceux qui programment des utilitaires genre SYSINFO, voici les deux cookies à retenir :

'CaTT', partie software de la CaTTamaran présente.

'_SWI', partie hardware présente si le bit0 est à zéro.

Quelques mots sur le Constructeur

CyReL (Cybercube Research Limited) est une équipe Canadienne de l'Ontario qui a développé plusieurs produits pour TT avant de passer aux télécoms après la chute d'Atari. Outre la CaTTamaran, ils avaient également dans leurs productions une carte graphique 16 millions de couleurs/2Mo ainsi qu'une interface IDE !! Cette dernière se logeait entre la nappe et le connecteur VME et aurait permis l'utilisation de disques durs ou lecteurs CD-Rom IDE dont les prix sont nettement avantageux par rapport au même matériel en SCSI. Malheureusement, ICD, qui devait s'occuper de la programmation des drivers, ainsi que Cyrel, ont abandonné le projet.

Quelques lignes plus haut, certains ont dû remarquer 56MHz dans les fréquences disponibles. Oui, j'ai bien écrit 56MHz, reste à voir si c'est une extension déjà supportée ou simplement une prévision. Après un petit courrier à Ralf Doewich de l'équipe de Cyrel, mon espoir est refroidi : seul un prototype a effectivement tourné à cette cadence, les cartes produites en série s'arrêtent à 48MHz. Il n'y a aucune chance que le prototype devienne un produit public. D'ailleurs, selon Ralf, le 56MHz posait des problèmes de compatibilité entre les différentes révisions du TT : il aurait fallu concevoir une CaTTamaran pour chaque cas.

J'ai également eu une précision sur le thermomètre ! La sonde thermique, présente au début, a été retirée pour des questions de coûts et fut en effet remplacée par une estimation basée sur le temps.

Les BENCHMARKS

C'est incontournable avec une carte accélératrice... J'ai fait deux séries de tests, la première consiste en une utilisation normale de programmes normaux. Il est à noter que le CPU seul ne fait pas tout : il reste la RAM, la ROM et les périphériques qui ne sont pas forcément boostés. Voici donc l'augmentation de vitesse constatée :

Calcul de l'image BASICVUE sous POV3 + 10 %

Vérification orthographique sous Atari Works + 10 %

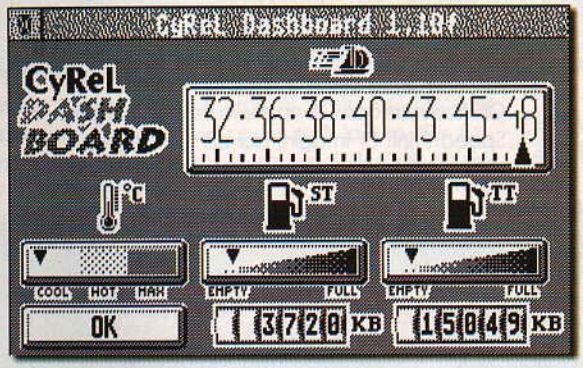
Animations sans synchro sous M_Player + 11 %

Calcul d'une fractale en FORTH compilé + 14 %

Chargement d'une image JPG sous Gemview + 17 %

Filtre de Laplace TC sous D2M + 22 %

Calcul d'un filtre passe bande sous l'éditeur ST Replay + 23 %



Boucle en langage évolué + 26 %

Le deuxième test consiste en une serie de petites boucles assembleur testant une ou plusieurs instructions précises. Voici les résultats selon que le cache est activé ou non.

Sans l'utilisation du cache :

– coté CPU, seules les instructions lourdes sont accélérées (MULS,

DIVS + 37 %), en revanche les autres instructions (ADD, SUB, ROR etc.) ne profitent des 48MHz que conjointement à la TT Ram (+ 17 %))

– côté mémoire, seule la TT Ram est accélérée en lecture/écriture (+ 12 %), la ST Ram en écriture seulement (+ 15 %)

Avec le cache :

– coté CPU : toutes les instructions sur registres sont accélérées à + 50 %

– côté mémoire ; seuls les accès en lecture/écriture à la TT Ram sont accélérés à + 26 %

Avec ou sans cache :

– la ROM est accédée à la même vitesse

– côté FPU : les opérations lourdes (FMUL, FDIV, Log, Exp, ...) bénéficient d'une accélération de + 50 %, les autres (FADD, FSUB, FCOMP,...) non.

(NB : lorsque je dis que la TT Ram est accédée à + 26 %, ce n'est pas en comparaison avec la ST Ram. C'est en comparaison avec l'accès en TT Ram mais à 32MHz, c'est-à-dire que le + 26 % s'ajoute au + 30 % que peut amener de la TT Ram en moyenne à vos applications).

Ces derniers tests éclairent les premiers : tout programme faisant un usage intensif d'accès aux périphériques ou de routines système en ROM sera moins accéléré qu'un programme travaillant sur de la TT Ram avec ses propres routines : ainsi les trois meilleurs tests (filtre D2M, ST Replay et boucle) travaillent uniquement en RAM avec peu d'appels au système. Par contre les autres (M_Player et Atari Works) font un usage intensif du GEMDOS et du disque dur.

Le calcul sous POV3 reste une énigme : avec un couple CPU/FPU accéléré et l'utilisation de la TT Ram, je me serais attendu à un meilleur score, d'autant plus que j'utilisais un buffer qui limitait les accès disques. Il en va de même pour le calcul de fractal...

En conclusion

Si, comme moi, vous arrivez à obtenir une CaTTamaran à bas prix, c'est un petit plus non négligeable (de + 10 % à + 30 % selon les applications). Si en plus vous êtes un programmeur, alors l'écriture de routines spécialement adaptées vous permettra de tirer le meilleur de ce qui est, il faut bien le dire, l'un des très rares accélérateurs TT...

Pour une installation simplifiée :

– CaTTamaran en révision B,

– une carte de ST Ram présente

– un TT dont le CPU se trouve soudé à la carte en dessous du disque dur.

La figure 1 vous donne les résultats fournis par Speedo-meter et ramenés à une base 100 pour un TT 32MHz sans TT ram. On se rend compte que le passage à de la TT Ram donne bien plus de puissance que les seuls 48MHz. Par contre, la présence conjointe de ces deux extensions vous donne un TT qui tourne à 168 % de sa puissance de base.

Vos réactions sont les bienvenues sur Internet.

Guillaume Tello
gtello@wanadoo.fr

SHAREWARES
LE CAHIER

CONNEXION AU PPPOIL

Une semaine avant d'attaquer le tri des trouvailles du mois, je trouvais la pêche un peu maigre, sans doute parce que c'était la rentrée universitaire. Et, en fait, grâce à des arrivées de dernière minute et, pour beaucoup, grâce aux pages Web de Jo Vandeweghe qui sont rigoureusement tenues à jour et permettent de dénicher des versions non diffusées sur ftp, j'ai pu constituer une collection plus que satisfaisante.

Au point même que j'ai de plus en plus de mal à réactualiser le tableau. Il y a quelques mois, c'était plus facile : il suffisait de retirer les programmes datant de quelques mois pour laisser la place aux nouveautés. Aujourd'hui je suis obligé de retirer du tableau des mises à jour ajoutées il y a deux mois seulement ! C'est dire si l'activité s'est accélérée !

Les mises à jour

L'événement du mois se situe sur le terrain de la communication, avec la version 1.08 de STinG, mais comme je ne lui avais pas accordé de test, à part ma râlerie (justifiée) du mois dernier, je vous invite à découvrir ce que j'en dis dans les nouveautés. Puisqu'on est sur internet, notons qu'il y a une nouvelle version 0.5 de Cache Ed, une version 0.76 d'AtariIRC et une version 0.82 de NewSie dont je vous dirai quelques mots plus loin. HomePage Penguin, quant à lui, quitte le domaine du shareware pour entrer dans la diffusion commerciale. Vous trouverez une démo de la version 2. Et, pour ceux qui manient bien l'édition html en mode texte, WebSpinner est en version 1.20. Sans oublier Telnet VT102, qui est en version 2.02.

Toujours dans la communication, Xavier Roche a encore trouvé et réglé un petit bug dans Swiftel et en a profité, dans la version 3.65, pour ajouter un réglage des couleurs en mode terminal.

Parmi les applications graphiques, Eureka et EB Model sont fidèles au rendez-vous, le premier avec la release d'octobre 97 et le second avec la version 3.26. On trouvera aussi la nouvelle version 1.31 de Speed Print. Et Imagin, qui est un bon traceur de fonctions, en est à la version 4.0a.

M Player est en version 2.60, et il n'y a pas d'update de la déclinaison STE.

Du côté des éditeurs de texte, je vous avais déjà parlé d'une version 2.33 de 7UP, mais elle n'était pas complète. En voici une autre, complète cette fois, où on peut activer la barre d'outils en icônes. Il est à noter que 7UP est maintenant versé au Domaine public. Qed est aussi mis à jour en 4.00, cette update ne contient malheureusement pas de RSC anglais.

Parmi les utilitaires, nous trouverons une mise à jour des CPXE pour MagiC, la version 1.02, la version 2.02 de Freedom, une version 2.07 de ResourceMaster, pas plus récente que celle présentée en septembre mais cette fois en anglais. FreeMint poursuit son développement avec la version 1.145.

Une nouvelle version de LHARC aussi, la 3.13, qui me comble d'aise, entre autre parce qu'elle a rétabli une fonction qui avait disparu avec la 3.12, fonction gérée par le paramètre –n et qui permet de supprimer l'indicateur de décompression (vous vous souvenez, ces longues suites d'astérisques qui ne servent à rien, sinon à ralentir les opérations).

Les utilisateurs de STE sont gâtés : après H.E.R.O., voici H.E.R.O. II, qui tient maintenant sur trois disquettes. A part cela, ne cherchez pas trop les jeux ce mois-ci : ils manquent cruellement... Ou alors, regardez du côté des démos.

AniPlayer 1.19

Freeware de Didier Méquignon
25 rue de l'Ascenseur
62510 Arques
didier.mequignon@wanadoo.fr

Pourquoi ai-je si longtemps délaissé cet excellent player d'animations QuickTime et AVI ?

Simplement parce que les premiers QuickTime que je lui avais donné à jouer ne passaient pas. Or, il s'avère que certains ne pouvaient être lus parce que, s'ils étaient bien en Cinepak, Apple Vidéo ou Component Vidéo et ouverts sans problème par les programmes Mac, ils n'étaient pas entièrement conformes aux spécifications énoncées par la doc

d'AniPlayer.

En effet, le Cinepak était bien un Cinepak, mais la piste son se trouvait avant la piste vidéo, ce qui est inhabituel. Quant aux deux autres formats, j'avais fait des essais avec deux films au format Apple Vidéo (RPZA) qu'AniPlayer refusait de charger, annonçant qu'il ne s'agissait pas de fichiers QuickTime. J'ai repris tout cela en le mettant à plat, en vérifiant les formats, j'en ai fait des copies à partir du Mac, en veillant à chaque fois à sauver une copie avec l'option "Exploitable sur ordinateurs non Apple" et une copie sans l'option.

Vous vous doutez du résultat : AniPlayer lit sans problème la copie exploitable sur tous ordinateurs. Ce qui signifie que cette option ne devait pas être active sur les films que j'avais récupérés.

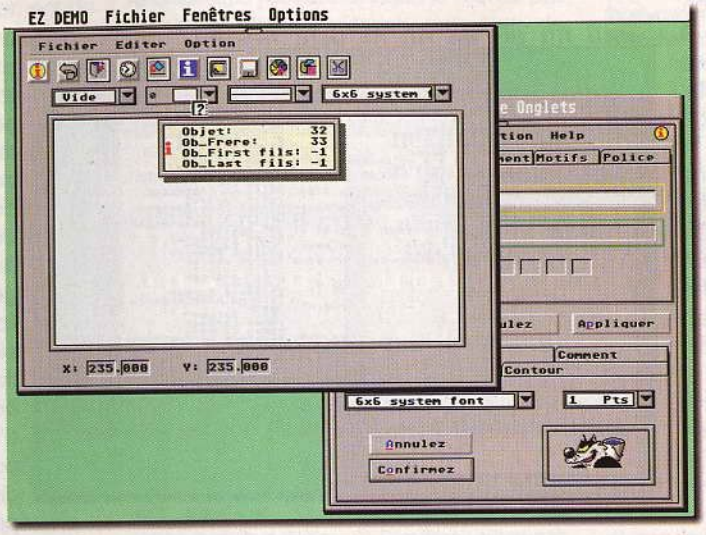
C'était un peu long, mais il est difficile de parler d'un player de films QuickTime sans aborder ces questions de compatibilité, qui d'ailleurs sont loin d'être réglées. Il suffit d'ouvrir plusieurs de ces fichiers avec un éditeur de secteurs pour constater que l'identification (CVID, RPZA, YUV2, etc.) n'y est pas toujours mentionnée. Il faut donc que le programme se débrouille...

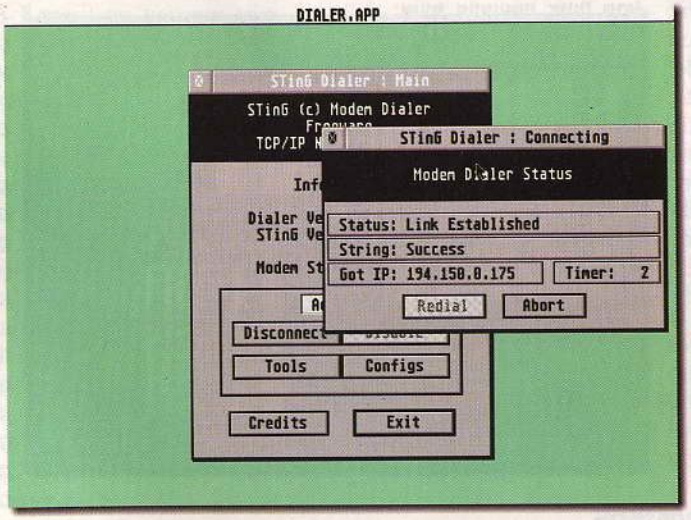
C'est pourquoi je dois tirer un coup de chapeau à Didier Méquignon qui a réussi à proposer un programme efficace dans un domaine si difficile.

AniPlayer peut fonctionner sur Falcon et sur TT, si possible dans une résolution True Color, dans une fenêtre ou non, lit les animations en direct to disk et utilise donc peu de mémoire. Il utilisera le DSP pour un certain nombre de modes de compression comme Cinepak, Apple Vidéo, Composant Vidéo. Ce sont les principaux utilisés en QuickTime, et QuickTime est le format le plus utilisé, sur Apple évidemment mais aussi sur PC. AniPlayer est également très riche en formats de compression de son (RAW non compressé, IMA4, PCM...).

AniPlayer offre beaucoup de fonctions utiles à la gestion des animations : sauvegarde d'images, lecture pas à pas, information sur l'animation (pendant la lecture)... Il est à noter que cette dernière fonction est très complète. On pourra, si on choisit de jouer les animations sous GEM, utiliser des boutons de pause, d'avance et de retour rapide...

Pour résumer, AniPlayer est excellent (je l'ai déjà dit) et, même s'il m'a demandé pas mal de travail pour me débrouiller avec les animations non compatibles (les applications Mac ne signalaient pas de problème), et même s'il serait bon d'ajouter le Cinepak 256 couleurs à la liste des formats supportés, il est une des meilleures applications gérant les animations. Il me reste donc à adresser publiquement mes excuses à son auteur pour avoir sous-estimé son programme. C'est le moins que je puisse faire...





Disk Utility for Atari ST O.O.3

Freeware de Marcus Phillips

marcusphillips@geocities.com

Il n'est pas nécessaire de s'étendre sur ce petit utilitaire pour Mac : il est conçu pour créer des images-disques ".ST" lisibles par NoSTalgia à partir de disquettes ou d'images ".MSA" créées sur Atari. L'auteur envisage dans l'avenir d'ajouter la conversion ".ST" vers ".MSA". Le programme est propre et sera utile aux utilisateurs de NoSTalgia.

MUCKE 2.5

de Steffen Engel

Kröppelstra e 2

38100 Braunschweig

Allemagne

steffen_engel@sz2.maus.de

Réalisé par l'auteur de Gemar, ce player de CD audio est assez complet. Il n'utilise pas de driver comme Metados, mais il est fourni avec un driver en dossier AUTO, SCSIDRV.PRG L'auteur conseille l'utilisation de CBHD, un driver SCSI qui est d'ailleurs une autre de ses réalisations et dont nous parlerons le mois prochain, avec SPIN.

Mucke offre les diverses fonctions qu'on peut attendre d'un player de CD audio aujourd'hui : les commandes de lecture, la gestion d'une base de données et l'importation via SCSI de données du CD pour créer des échantillons sonores. Mais cette dernière fonction n'est utilisable qu'avec un lecteur de CD équipé d'une mécanique Toshiba. J'ai bien essayé de passer outre l'avertissement, mais...

La base de données est en ASCII et sera facilement récupérable, pour qui sait jongler avec les choix de séparateurs, pour intégrer les titres d'albums, numéros d'identification de CD, auteurs et titres de plages dans une vraie base de données. De plus, la présentation de la base ASCII permet de merger des données sans aucune difficulté avec un simple éditeur de textes.

Ceci dit, Mucke n'est pas un player révolutionnaire. Il est beaucoup moins esthétique et beaucoup moins riche en fonctions que le CD Player d'Alexander Clauss. Mais il pourra être utile si, par exemple, CD Player n'est pas plus capable d'exporter les pistes audio à partir d'un lecteur Toshiba qu'il ne l'est à partir de mon vieil Apple CD 300e+.

C'est amusant, d'ailleurs, de constater que CD Player, malgré toutes ses mises à

jour, ne reconnaît toujours pas le Matsushita CR 8004 qui se trouve à l'intérieur du 300e+ comme "supportant les commandes audio", condition indispensable pour extraire les pistes... J'ai failli croire que mon lecteur ne supportait pas correctement les fonctions nécessaires, jusqu'au jour où j'ai acheté mon premier Macintosh. La première chose que j'ai essayée, dans les cinq minutes suivant son installation, c'est d'extraire une piste audio à partir de mon lecteur. L'opération s'est effectuée sans aucune difficulté, sans aucun paramétrage particulier.

Et, depuis, j'erre comme une âme en peine, essayant les différentes mises à jour des players CD audio sur Atari, pour trouver celle qui acceptera d'extraire les pistes audio à partir d'un lecteur qui n'est pas si baroque, au fond... Résultat : néant. Et le message est toujours le même : "le lecteur ne supporte pas..." Je dis cela sans aucune aigreur, mais je trouve cela dommage, et insensé.

Eazy GEM 970922

Librairie de Roland Sevin
166 route Nationale 113
13170 Les Pennes Mirabeau
upsis@club-internet.fr

Freeware ou shareware ? Impossible de trouver cette information pour cette bibliothèque de fonctions GEM pourtant sympathique. Roland Sevin avait déjà réalisé UPSIS, un programme de dessin vectoriel particulier mais très complet. Avec cette librairie, il nous offre un ensemble de fonctions GEM assez esthétiques et fourmillant d'options pratiques, comme permettent de le constater les PRG de démonstration ou le programme de README.

STinG 1.08

Freeware de Peter Rottengatter
Kriegerstra e 18
30161 Hannover
Allemagne
http://www.stud.uni-hannover.de/perot
perot@pallas.amp.uni-hannover.de

Je vous ai longuement parlé de STinG le mois dernier, et il était évident qu'il fallait que j'y revienne à l'occasion de la mise à jour 1.08. Alors, me direz-vous ? Alors Alléluia ! Je peux vous confirmer que STinG supporte correctement le protocole PPP.

J'ai commencé par remplacer tous les fichiers de la 1.06 par les fichiers correspondants de la 1.08, à l'exception des fichiers de configuration : si vous vous souvenez, vous comprendrez que le temps que j'ai passé à les affiner me les a rendus précieux... Donc, après avoir remplacé tous les exécutables, CPX et autres drivers, j'ai lancé une connexion. Et cela s'est passé sans douleur !

Cette version 1.08 corrige beaucoup de bugs qui, justement, perturbaient la connexion PPP, et notamment sur Falcon ! J'avais un maximum de pot, dans mes essais précédents... Je poursuis mes essais avec NEWsie, tout se passe bien. Ca se gâte avec CAB mais c'est ma faute : je l'ai tellement utilisé en local que je ne n'ai pas songé à vérifier s'il y avait un CAB_OVL dans le dossier MODULES. Une fois ma honteuse omission réparée et relancé CAB, la connexion à une URL est réalisée sans aucun problème, à la vitesse que permet un Falcon non accéléré...

En tout cas cette version 1.08 de STinG, s'il devait s'avérer qu'elle présente encore quelques bugs que les utilisateurs chevronnés ne manqueront pas de signaler à l'auteur, me paraît entièrement satisfaisante après plus d'une heure de connexion (en plusieurs sessions).

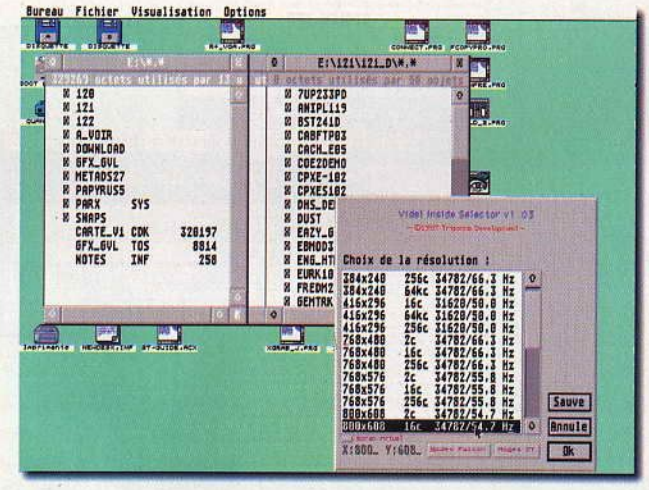
Cela ne retire rien à ce que j'ai dit le mois dernier quant à la complexité, souvent inutile, de la configuration. Je ne vois toujours pas pourquoi l'accès à certaines fonctionnalités devrait ressembler à une sorte de purgatoire pour les ataristes... D'autant plus qu'on constatera que, s'il faut parfois se prendre le chou pour entrer certains paramètres dont on ne saisira pas toujours la pertinence, d'autres paramètres, plus utiles que le fait de préciser trois fois son login et son password par contre, ne sont pas gérés.

Par exemple, des commandes supplémentaires dans la chaîne d'initialisation du modem. Dans la plupart des applications il est possible d'ajouter au traditionnel "ATZ" des paramètres comme "S11=60" (modification du registre S11 du modem permettant de personnaliser l'intervalle entre les "tones", donc d'accélérer la composition du numéro d'appel).

Mais, une fois dépassée l'étape de la configuration, la gestion du PPP semble tout ce qu'il y a de plus normale et transparente. On quitte DIALER.PRG et on peut naviguer sur le net. Pour se déconnecter, il suffira de rappeler DIALER.PRG.

Autre chose encore : si je n'ai rencontré aucun souci avec mon provider qui est Planète (après avoir retiré, le mois dernier, l'étape du dialogue "prompt – slip"), reste à savoir comment ça se passe avec certains autres. A cet effet, l'auteur a ajouté une option dans la configuration de DIALER.PRG, dans divers (miscellaneous). On peut sauver un log de connexion. Tout y est tracé et cela peut donner des indications. En tout cas, l'auteur invite les utilisateurs en difficulté de connexion à lui envoyer ce log de connexion pour qu'il puisse leur proposer des solutions. A condition de pouvoir le joindre... Mais, à lire les newsgroups, la plupart des utilisateurs qui ont ramé avec les versions précédentes de STinG se connectent aujourd'hui sans trop de difficulté chez leurs providers divers.

Voilà donc un pas de franchi. STinG n'est pas le seul moyen de gérer le PPP sur Atari mais c'est le meilleur aujourd'hui, à mon avis, parce qu'il n'impose pas l'utilisa-



tion d'un environnement particulier comme MiNT et parce qu'il permet d'utiliser les applications internet de son choix. Cela n'est pas une négation de l'intérêt de WenSuite, qui offre un excellent browser et de bonnes fonctions intégrées de mail et de news (et ftp je crois), mais ce dernier est justement un intégré et seul un environnement multitâches permet d'appeler le reader de news de son choix, un traitement de texte ou toute autre application quelconque.

STinG est complètement transparent, exactement comme la gestion du PPP sous d'autres plates-formes. Une fois connecté, on utilise son Atari comme d'habitude. Et, le PPP étant le protocole le plus courant chez les providers, on peut considérer que cette version de STinG est un événement à ne pas manquer.

NEWSie 0.82

Freeware de John Rojewski
http://www.primenet.com/~rojewski/
rojewski@primenet.com

Fonctionnant avec STiK ou STinG, NEWSie est un reader de news UseNet (internet). Il gère aussi l'e-mail. Cette association des news et du mail est particulière. Est-ce un héritage des pratiques précédentes (la gestion des news et du mail par QWK, en passant par l'intermédiaire des BBS) ?

NEWSie peut fonctionner en "online" (pendant la connexion) ou en "offline". Son installation et sa configuration me sont apparues tout à fait cohérentes et logiques : on y trouvera tous les paramètres utiles sans en omettre aucun. Adresse des serveurs de news et de mail, adresse e-mail, login, password pouvant être sauvegardé ou non, paramètres d'affichage, etc. Peut-être manque-t-il une option : l'utilisation ou non du password lors de la connexion au serveur de news. Mais je ne sais pas si elle est indispensable, c'est-à-dire si certains serveurs l'exigent. Je sais par contre que beaucoup d'applications gérant les news proposent cette option, et aussi qu'il peut y avoir un problème si on envoie un password alors qu'il n'est pas exigé...

L'utilisation de NEWSie, au premier coup d'oeil, est pratique et confortable. Il faudra passer un certain temps, bien sûr, à ramener la liste des groupes et à s'abonner. Je dois même avouer que, quand on a utilisé d'autres readers de news, l'utilisation de NEWSie demandera une période de familiarisation. Par exemple, la récupération des messages en online et offline ne semble pas faire partie de la même opération. A mon avis, c'est source de confusion et il serait bon que ce soit modifié prochainement.

La confusion peut être d'autant plus grande que j'ai constaté que je n'avais pas récupéré tous les derniers messages de fr.comp.sys.atari. Je n'y trouve pas les miens, par exemple. Pourtant, ils font partie de ceux que je préfère ;-)) D'autres utilisateurs m'ont également signalé qu'il arrivait que certains messages passent à la trappe, sans avoir trop d'explication à ce phénomène (n.d.l.r. : j'ai la réponse de l'auteur de NEWSie en personne. Il ne faut pas cocher les paramétrages "créer des liens" et "détruire les liens" ensemble sous risque de ne pas voir les réponses aux postages, donc ses propres messages si ceux-ci sont des liés à des interventions. J'ai galéré un bon moment avant d'avoir cette solution qui marche à merveille). Entre les messages qui sont gérés en online, ceux qui sont gérés en offline et ceux qui sont oubliés en route, cela fait beaucoup de sources de malentendus possibles...

Reste que, si NEWSie n'est pas encore tout à fait optimisé, il est en constante évolution, avec des mises à jour régulières, et c'est en tout cas un freeware à suivre : il fait partie des indispensables pour qui se connecte sur le net.

PacMan on E's (Cut down)

Shareware de Stuart Innes, 50 F
49 Brownhill Rd,
Thurso, Caithness
Scotland
KW14 7NL
Stuart.innes@btinternet.com

Si ! Un jeu ! Ce clone de PacMan est décliné et en deux versions, Cut Down et Full, qui circulent sur les ftp. Je n'ai réussi à faire fonctionner que celle-ci, sans doute parce que la seconde (Full) semble réservée aux utilisateurs enregistrés et, soit ne devrait pas circuler, soit nécessite des fichiers supplémentaires pour fonctionner normalement.

Ce PacMan est destiné à tourner sur STE en couleurs. Mais il tourne aussi sur Falcon, un peu vite à mon goût, ça rend les changements de direction difficiles. Il y a bien une option permettant de choisir la fréquence (50 ou 60 Hz), mais cela ne modifie pas grand chose... Il se manie au joystick et offre 20 niveaux pour la version bridée et 100 pour la version complète. Cette version complète peut d'ailleurs se jouer à deux, et offre aussi plus de samples.

Signalons, à propos, que PacMan on E's offre non seulement des graphismes sympas, mais aussi des sons DMA stéréo travaillés (pour STE, ils ne seront pas extraordinaires pour l'oreille de l'utilisateur de Falcon), et on peut même agir sur les basses et les aiguës avec les touches de fonction.

Il ne lui manque qu'une chose, à mon avis : une fonction pour quitter le jeu. Je croyais en effet qu'on avait un peu quitté l'époque héroïque du STF et qu'on pouvait quitter un jeu autrement qu'avec un reset... Bon, c'est juste un détail, tout le reste est très bien.

VIDEL Inside 2.04

Freeware de François Galéa
19 rue du Moulinet
78610 Le Perray-en-Yvelines

Pour la petite histoire, si Marc Abramson ne m'avait pas finalement donné la solution, j'aurais sans doute gardé un très mauvais souvenir de Videl Inside. A

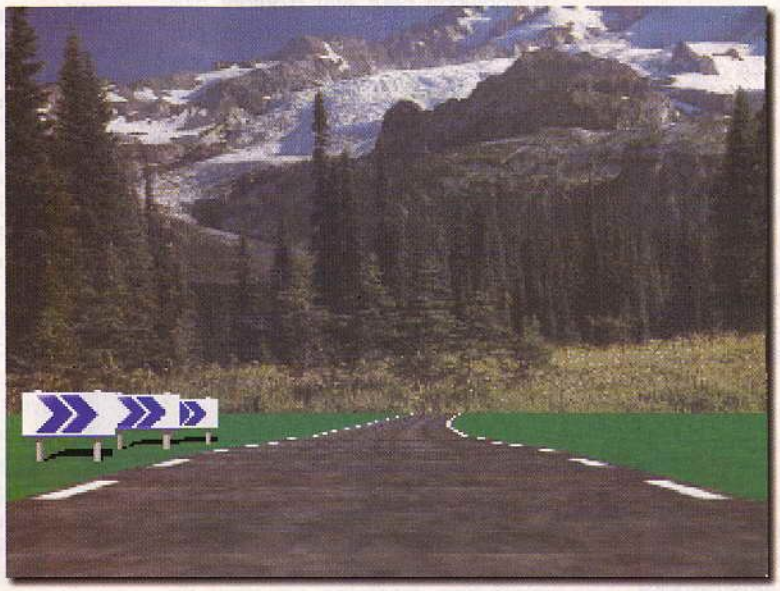
peine le programme installé, le Falcon ne fonctionnait plus normalement : clics inactifs, clavier bloqué, plus d'accès aux menus par la souris, etc. En fait, il s'agissait d'un blocage du bouton droit : par pure coïncidence, le joystick s'est bêtement retrouvé en position autofire juste au moment du premier essai de Videl Inside...

Quittons la petite histoire et entrons dans la grande. Je n'avais pas été convaincu par les premières versions de ce programme. Mais, cette fois, j'ai été époustouflé. Videl Inside est franchement génial ! Que fait-il ? Il offre des résolutions variées au Falcon, sans aucun ajout hardware. Tout ici est purement logiciel.

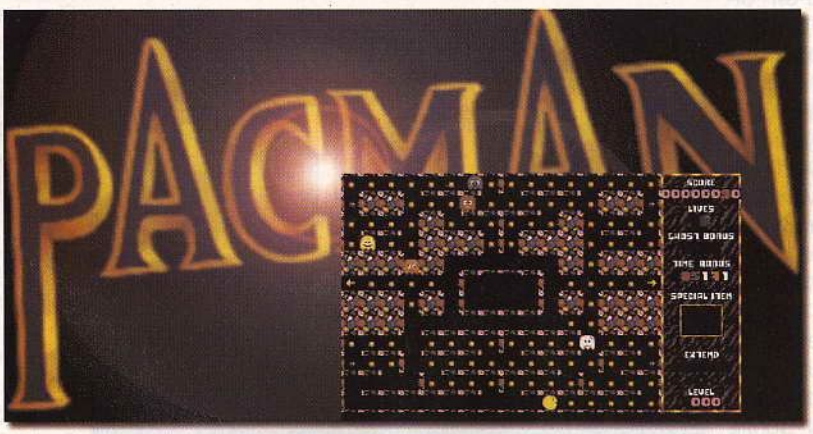
Le principe est simple : une fois Videl Inside installé (deux programmes en AUTO et un fichier DAT), on redémarre le Falcon. Il suffit d'aller dans le menu Options/Modes Vidéo et, à la place de la triste boîte du GEM, s'ouvre un sélecteur de résolutions complet. On trouvera deux boutons pour accéder aux modes Falcon et ST traditionnels, mais aussi toute une liste de résolutions "prêtes à l'emploi", en passant par le 384 x 340, le 768 x 576, le 800 x 608, etc. Certaines de ces résolutions sont en option True Color, mais la plupart sont déclinées en 2, 16 ou 256 couleurs.

Et le plus étonnant c'est que la plupart de ces résolutions offertes en preset fonctionnent sans aucun problème. Mieux, j'obtiens de bien meilleurs résultats avec cette méthode "soft" qu'avec ma Screenblaster ! Ma résolution préférée est le 800 x 608 en 16 couleurs, en 54,7 Hz (voir copie d'écran). Elle suppose, comme beaucoup d'autres, que le moniteur soit doté d'un réglage manuel de taille verticale, mais c'est tout.

Videl Inside offre aussi un éditeur de mode. Ainsi, si on possède un moniteur plus performant qu'un simple VGA multifréquences, on pourra installer d'autres résolutions. Cet éditeur de mode est très complet et très cohérent : on réglera d'abord les préférences (d'après les performances du moniteur) on accédera ensuite à une liste de résolutions. Ici, il sera possible de choisir des sets pour les ajouter à ceux qui sont disponibles depuis les Modes Vidéo, et on pourra également les éditer pour les adapter aux particularités du moniteur ou aux goûts de l'utilisateur.



Il faudra bien sûr être raisonnable dans le choix des résolutions : celles qui font souffrir votre moniteur lui sont nuisibles, et le réglage des préférences où on fixe les valeurs limite acceptées par le moniteur est important.



De toute façon, Videl Inside est directement utilisable sur un VGA correct avec la plupart des résolutions proposées, y compris les résolutions classiques pour lesquelles il est bien plus pratique que la fonction GEM d'origine, et cela en fait un outil dont on ne peut plus se passer. J'irai même plus loin : c'est un must qui mérite autant la vedette que la connexion PPP de STinG.

Et le reste...

Pas beaucoup de lecture, mais je vous ai quand même dégoté, en dernière minute, le dernier numéro de Jaguar Explorer Online. mais vous pourrez compenser avec les versions de démonstration : deux versions de Papyrus, 5.15 anglaise et 5.22 allemande, des jeux (si ! si !), Conquest of Elyseum 2, la preview 0.3 de Lotus qui a beaucoup évolué sur le plan du graphisme et Desktop Solitaire, un jeu de réussites, la version 2.73 de Sweet Sixteen, séquenceur MIDI de son état, Twilight 2.08, Videlity (qui est un gestionnaire de résolutions Falcon)...

Sans oublier les deux créations d'Emmanuel Jaccard, Digital Home Studio et MIDPlay. Ce dernier, un player de Midifile sans MIDI externe, m'a d'ailleurs bien éclaté, et bien frustré aussi : je lui aurais bien fait avaler quelques uns de mes Midifiles préférés, mais cette version ne digère qu'un fichier intégré. Le résultat est suffisamment probant pour donner envie d'acheter la version complète.

Babaye

Car, suivant l'expression consacrée, il est temps de nous quitter momentanément. Mais oui, bien sûr que je vais en chercher d'autres, des sharewares... Mais, si vous n'en avez pas assez pour ce mois, jetez donc un oeil aux quelques lignes que j'ai consacré au petit dernier des Whiteline Series CD : Psi.

Voilà. Je vous ai dit tout ce que je savais. Je n'ai pas parlé des clocks mais, avec STinG et NEWSie, vous avez tout ce qu'il faut pour tout savoir sur le nouveau Watergate de l'informatique (private joke). Bon shareware et à bientôt !

Jean-Jacques Ardoino (NEXT)
jja@pressimage.fr

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG
AniPlayer	Player d'animations QuickTime et AVI	1 . 1 9 ‹ –	/GRAPH/ANIM/ANIPL 1 1 9 .TOS
AtariIRC	Dialogue en direct sur internet	0 . 7 6 New !	/COMMS/IRC_0 7 6 .TOS
Background Player	Player de samples en tâche de fond	2 . 1	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/BNGPLY 2 1 .TOS
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	3 . 0 7	/JEUX/ACTION/BM3 0 7 .TOS
Bad Shell	Shell pour Bad Mood	2 . 2	/JEUX/ACTION/BADSHL 2 2 .TOS
Bitmap Viewer IV	Visualiseur d'images	4 . 2 . 1	/GRAPH/UTILS/BV 4_4 2 1 .TOS
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 8 1	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 8 1 .TOS
BubbleGEM	Bulles d'aide sur systèmes multitâches	0 3	/UTILS/SYSTEM/BUBBLE 0 3 .TOS
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 5 6	/UTILS/FICHIERS/CQD_2 5 6 .TOS
CentView	Visualiseur d'images	2 . 5 8	/GRAPH/UTILS/CENTV 2 5 8 .TOS
CoCoCoPo	Shanghaï slave		/JEUX/REFLEXIO/COCOCOPO .TOS
COPS	Panneau de contrôle en fenêtre GEM	1 . 0 7D	/UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 7D .TOS
CPXE	Modules CPX pour COPS	1 . 0 2 New !	/UTILS/DIVERS/CPXE_1 0 2 .TOS
Diapo	Catalogueur d'images	1 . 1 0d	/GRAPH/UTILS/DIAPO 1 1D .TOS
Disk Utility for Atari ST	Utilitaire de disques ST sur Mac	‹ –	/EMUL/SYSTEMS/DUST .ZIP
Easy GEM	Librairie Pure C pour fonctions du GEM	9 7 0 9 2 2 ‹ –	/PROGRAMM/SOURCES/EAZY_GEM .TOS
EB Model	Modeleur pour POV	3 . 2 6 New !	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMOD 3 2 6 .TOS
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 9E	/UTILS/DIVERS/EGAL 3 9E .TOS
Eurêka (rev 1 0 . 9 7)	Traceur	2 . 1 2 New !	/SCIENCES/MATHS/EURK 1 0 9 7 .TOS
Everest	Editeur de textes	3 . 6B 4	/BUREAU/TTEXTE/EV_3 6EB 4 .TOS
Filler	Copie disque dur vers disquettes	1 . 0 6	/UTILS/DISK/FILLER 0 6 .TOS
First Guide	Visualiseur et aide en ligne	9 7 0 6	/UTILS/DIVERS/ 1STGO 7 9 7 .TOS
Focus 3D	Générateur de stéréogrammes	1 . 5 6	/GRAPH/FOCUS_3D .TOS
Freedom	Sélecteur de fichiers	2 . 0 2 New !	/UTILS/SYSTEM/FREDM 2 0 2 .TOS
GCC Shell	Shell pour le développement sous GCC	2 . 1 4	/PROGRAMM/OUTILS/GCCSH 2 1 4 .TOS
God Boy – Megaman	Emulation de Megaman sur Gameboy		/JEUX/DIVERS/GOD_B_MG .TOS
H .E .R .O . II	Jeu de plateaux	New !	/JEUX/ACTION/HERO_2_1 .TOS
HomePage Penguin Pro demo	Composeur de home page html	2 . 0 New !	/COMMS/RESEAUX/HPPENG 2D .TOS
Joust	Jeu désormais célèbre		/JEUX/ACTION/JOUST .TOS
Kivi QWK Reader	Reader off line	2 . 0 2	/COMMS/BBS/KIVI_2 0 2 .TOS
Leonid	Variante de Tetris		/JEUX/ACTION/LEONID .TOS
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3 . 1 3 New !	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC 3 1 3 .TOS
M Player	Player de QuickTime , AVI , FLI	2 . 6 0 New !	/GRAPH/ANIM/MPLYR 2 6 0 .TOS
MODalyser	Impression de MOD	1 . 0 8r 2	/MUSIQUE/SNDTRACK/M 1 0 8R 2 .TOS
Mr Boomer	Clone de Bomberman se jouant seul	1 . 2	/JEUX/ACTION/MRBOOM 1 2 .TOS
MUCKE	Player de CD audio	2 . 5 ‹ –	/MUSIQUE/MUCKE 2 5 0 .TOS
Ned Player	Player de sons	2 . 9 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/N_PLAY 2 9 .TOS
NEWSie	Reader de news internet	0 . 8 2 ‹ –	/COMMS/RESEAUX/NEWSIE 8 2 .TOS
NoSTalgia	Emulation de ST sur PowerMac	0 . 1b 2	/EMUL/SYSTEMS/NOST 0 1B 2 .ZIP
Notes	Notes sur le bureau	2 . 0 2 New !	/UTILS/DIVERS/NOTES 2 0 2 .TOS
PaCifiST	Emulateur Atari sur PC	0 . 4 6	/EMUL/SYSTEMS/PCST 0 4 6 .TOS
PacMan on E's (Cut down)	Clone de PacMan	‹ –	/JEUX/ACTION/PACC .TOS
Parallel Copy	Transferts ST/PC par port parallèle	2 . 7 0	/UTILS/FICHIERS/PARCP 2 7 0 .TOS
Persistence Of Vision	Raytracing	3 . 0 2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 3 0 2 8 1 .TOS
Qed	Editeur de textes	4 . 0 0 New !	/BUREAU/TTEXTE/QED_4 0 0B .TOS
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	1 . 1	/UTILS/DIVERS/S_ART_1 1 .TOS
Seven Up	Editeur de textes	2 . 3 3PD New !	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 3PD .TOS
SGscan	Répertoire de fichiers sous ST –Guide	1 . 1a	/UTILS/FICHIERS/SGSCA 1 1A .TOS
ShutDown for MagiC	Alternative au Shutdown de MagiC	1 . 6	/UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 6 .TOS
SND Player	Player de modules SND	0 . 3	/MUSIQUE/SND_PLAY .TOS
Speed Print	Impression SpeedoGDOS	1 . 3 1 New !	/BUREAU/IMPRIMER/SPEDP 1 3 1 .TOS
StinG	Utilitaire de connexion internet	1 . 0 8 ‹ –	/COMMS/RESEAUX/STING 1 0 8 .TOS
Sunshine	Jeu de 4 2 1 en True Color		/JEUX/PREVIEWS/SUNSHINE .TOS
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3 . 6 5 New !	/COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 6 5 .TOS
TRIODoom	Visualiseur de Wads Doom	0 . 6 5	/JEUX/ACTION/TRDOMO 6 5 .TOS
VIDEL Inside	Gestion d'autres résolutions sur Falcon	2 . 0 4 ‹ –	/UTILS/DIVERS/VIDIN 2 0 4 .TOS
Whipper –snapper's race	Course à ski		/JEUX/ACTION/W_RACE .TOS

Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !

LES JEUX

Aerius ►STDP J1
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

ATOM 2 ►STDP J2
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

Columns ►STDP J3
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

Conquest ►STDP J4
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

Crime ►STDP J5
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

Double Bubble ►STDP J6
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble
1 disquette DD. ST

Hero ►STDP J8
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

Nethack ►STDP J9
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD

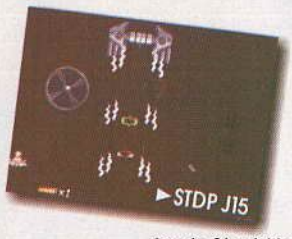
►STDP J9

Premium Mahjong ►STDP J10
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant.
Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

Haunted House ►STDP J7
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...

Running ►STDP J11
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon


►STDP J15

Skyfall ►STDP J12
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

Towers Falcon ►STDP J13
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

Towers ST ►STDP J14
Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

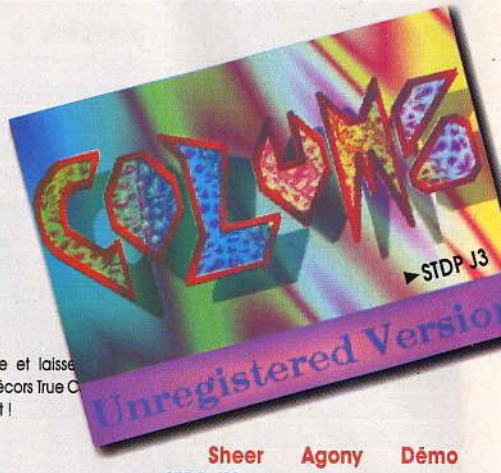
►STDP J21

Xmoon 101 ►STDP J15
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD

►STDP J18

Sam in monsters Lands STDP J16
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

Conquest of Elysium ► STDP J17
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.



►STDP J3

Sheer Agony Démo ►STDP J18 La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

Sheer Agony Démo ST ► STDP J19 La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

Aazhom Krypt Démo ►STDP J20
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

Décors pour Aazhom Krypt ► STDP J21 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

Radical Race Démo ►STDP J22
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

Opération Skuum Démo ►STDP J23
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

Educatif

La vie du Lac ►STDP E3
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon

BUREAUTIQUE

First Word ► STDP B1
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

Opus ► STDP B2
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

DESSIN

Photoline Démo ► STDP G1
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

Rainbow 2 Démo ► STDP G2
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

D2M ► STDP G3
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

Dform ► STDP G4
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

COMMUNICATION

Swiftel ► STDP C1
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

Connect 2 ► STDP C2
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

CAB 2.O Démo ► STDPC3
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

Starcall Démo ► STDP C4
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

PACK

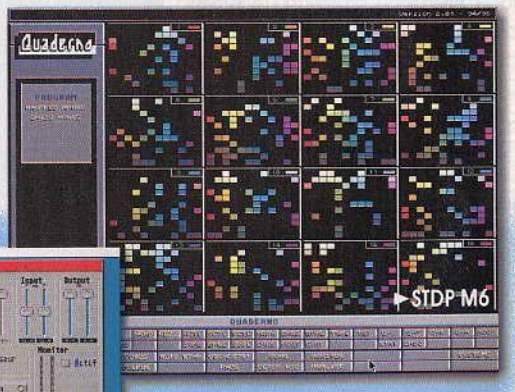
Drivers ► STDP P1
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 66OC, Stylus Color...
Une disquette

Disque dur ► STDP P2
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.O61 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

Shell ► STDP P3
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

CD ROM ► STDP P4
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

Falcon ► STDP P5
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon



MUSIQUE

Dirty Sound ► STDP M1 :
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

Soundpool Démo ► STDP M2
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

Studio Son Démo ► STDP M3
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

Quincy Démo ► STDP M4
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

Voxx Démo ► STDP M5
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audionumériques !
1 disquette DD – Falcon

Quaderno démo ► STDP M6
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

Hypnosis démo ► STDP M7
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST

LOISIRS
LE CAHIER

"HOME" JEUX JAGUAR

Vous vous souvenez de l'article sur le kit de développement JAGUAR permettant de programmer à partir d'un simple ST ?

Et bien il semble que les premiers jeux arrivent enfin. Aux dires de Pascal BERROCAL, les premières images seraient même très réussies.

On attends avec impatience !!!

GdM

ZERO 5

Depuis Décembre 96, date à laquelle Zero 5 était présenté au 2ème Forum des Applications Atari, la cadence de sortie des jeux Jaguar est de 1 tous les 2 mois en moyenne. C'est peu, mais d'un autre côté cela nous laisse le temps, à nous autres joueurs, de les finir. Et ce d'autant plus que les Towers II et autres Iron Soldier II sont plutôt ardus. Zero 5 fait partie de ces titres au niveau de difficulté assez costaud, même en mode novice. Remarquez, pour continuer la digression, 2 jeux tous les mois, même difficiles, ça ne nous gênerait pas !

Le scénario

En 2 044, au fin fond de la galaxie, une force d'invasion s'est rassemblée. A bord des vaisseaux, une race Alien, une armée de guerriers d'élites. Leur destination, la Terre. Leur but, éradiquer toute vie humaine. D'un seul bloc, la flotte des vaisseaux de combat Alien progresse lentement et silencieusement à travers l'espace. Les Aliens disposent d'une technologie de pointe leur servant à se camoufler et font très attention à tout ce qui pourrait les repérer.

Un satellite "Europa III", envoyé de la Terre au-delà de notre système solaire, a été aperçu par la flotte Alien et détruit. La disparition du satellite a alerté les Terriens qui, en décodant les dernières données transmises par Europa III au moment de sa destruction, ont compris le danger qui les menaçait. Les nations de la Terre ont formé le "Defcon" (Defense control), un immense réseau de postes de défense et de surveillance. Ce réseau fournit des données aux chasseurs (Bambam fighters) et aux croiseurs (Hit pak cruisers). Toutes les opérations sont reliées à un coeur de données central. Ainsi toute détection anormale est directement relayée aux forces de défense en attente. Ces forces sont composées des meilleurs pilotes spatiaux de la Terre, connus sous le nom de "chiens de l'espace".

C'est votre boulot d'être le tireur principal dans le croiseur (le pilote du chasseur "Bambam") et d'engager la bataille contre les forces Aliens.

Bien après le scénario, rentrons un peu plus dans le vif du sujet. Vous l'avez deviné, Zero 5 est un jeu de tir, un shoot'em up plutôt original de par la gestion de déplacement du vaisseau "Bambam". Nous y reviendrons un peu plus loin.

Un conseil avant de commencer à jouer : lisez la notice ! Sinon, vous ne passerez jamais le premier niveau, même en mode novice.

D'ailleurs, une fois tous les commandements assimilés, le mode novice s'impose car le premier des trois modes de combat que le jeu vous propose est aussi le plus difficile.

En fait, tout est question de perspective. Vous tirez sur l'ennemi le croyant en face de vous alors qu'il se trouve décalé sur le côté par exemple. Ceci nous amène à la gestion de déplacement de votre vaisseau en mode Bambam.

Dans ce mode, vous voyez votre engin de dos, puis vous vous rendez compte qu'il peut pi-

voter sur lui-même à droite et à gauche, ceci sur 360° mais aussi vers le haut et le bas, là encore sur 360°. Il peut dons faire des rotations sur lui-même dans tous les sens. Déjà là, c'est plutôt original. Seulement, à certains moments, les ennemis arrivent par derrière ou sur le côté ; votre appareil se déplace donc automatiquement au centre de l'espace de combat. Vous pouvez tirer dans tous les sens, y compris le vaisseau tourné vers vous en tant que joueur devant votre écran et c'est là que tout se complique. Il va falloir appréhender au plus juste les différentes perspectives telles que hauteur et profondeur pour avoir une chance d'atteindre les cibles.

Quand votre appareil se trouve au centre de l'espace, vous pouvez à nouveau le diriger vers vous, donc vers le bord de l'écran. Cela peut s'avérer utile lorsque vous voulez récupérer des bonus.

Parlons en justement des bonus : ils apparaissent quand vous avez détruit une vague d'ennemis et vous devez vous trouver dans leur axe pour les récolter sinon vous devrez leur "courir" après alors qu'une nouvelle vague d'ennemis commence à vous harceler. Ces bonus sont importants car ils vous servent à remplir 3 jauges : la force de tir, les boucliers de protection et le score. A vous de gérer au mieux ces 3 jauges. Quand l'une est remplie, elle devient verte, déplacez alors le curseur sur une autre jauge non remplie, sinon les bonus récoltés ne serviront à rien.

Bien, pour l'instant, nous en sommes toujours au premier mode de jeu, le mode Bambam. Les ennemis dans ce mode sont de forme polygonale, d'un seul tenant ou formés de plusieurs pièces telles que les formes serpentaires. Attention, les cibles sont toujours en mouvement même si de temps en temps elles font du "sur place".

Le mode "Hit pak" maintenant : vous ne pilotez plus votre vaisseau mais vous êtes le chef canonnier du croiseur qui transporte les chasseurs des chiens de l'espace. Les ennemis ne sont pas très rapides mais ont la faculté de se téléporter. Vous déplacez le croiseur sur 360° et un scanner sur le tableau de bord vous permet de visualiser les cibles à abattre. A certains niveaux, vous devrez vous frayer un chemin au laser dans un champ d'astéroïdes.

Le troisième mode de jeu est à mon avis le plus délirant. C'est le mode "Bambam trench". Vous ne dirigez plus votre vaisseau, le déplacement est précalculé. Par contre, vous le faites pivoter sur lui-même et vous tirez.

Les aires de combat sont en fait des croiseurs géants ennemis. Vous évoluez soit dans des tranchées situées sur le dessus de ces vaisseaux, soit à l'intérieur même des vaisseaux. Vous devez détruire des murs qui vous barrent la route. Certains ne sont pas destructibles et vous devez les éviter en faisant pivoter votre appareil. Simple me direz vous, peut être mais c'est sans compter sur la vitesse hallucinante de votre engin dans ce mode.

Les graphismes

En 3D Flat avec un peu de Gouraud et quelques textures ici et là. Le tout est très coloré, dommage que le background soit si vide, uniquement composé d'un fond d'étoiles qui scrolle avec votre direction. Les niveaux les plus impressionnants graphiquement sont les "Bambam trench mode".

L'animation

C'est le point fort du jeu. En dehors du "hit pak mode", pas très rapide, le reste est assez délirant, sans ralentissement aucun. Le "Bambam trench mode" va vraiment très vite. Des scènes animées sont présentes en début et fin de mission.

Sons et bruitages

De bonne facture, musique techno endiablée pendant le jeu et bruits de tir et d'explosion corrects. Un vaste choix de paramétrage du son est présent dans les options.

Jouabilité

Le vaisseau se manie bien, trop bien peut-être. En fait c'est trop sensible et cela peut s'avérer très "prise de tête" quand vous n'arrivez pas à aligner la moindre cible (qui n'arrête pas de bouger !).

Pour le Trench mode, la seule méthode consiste à apprendre le circuit par coeur. Au final, une jouabilité très précise et sensible. Certains adorent, d'autres détestent.

Durée de vie & intérêt

15 niveaux divisés en trois modes de jeu. Chaque niveau est sauvé quand il est réussi avec possibilité d'y revenir plus tard. La durée de vie est garantie par la grande difficulté de

certains niveaux. Cette difficulté risquera de décourager les moins accros du genre.

Conclusion

Ce jeu n'est pas mauvais, loin de là. Ses points forts sont son originalité et sa vitesse d'animation. Je conseillerais tout de même plus particulièrement ce jeu aux joueurs persévérants. Pour les autres, il est à parier que quelques astuces seront bientôt dévoilées pour leur faciliter la tache.

Pascal BERROCAL

ZERO 5

JAGUAR cartouche
prix 499 F
Réalisation : Caspian Software
Edition : Telegames
Distr. Française : la Terre du Milieu

► L'animation, Les 3 modes de jeu, Le côté "bourrin"

► très dur, Graphismes pauvres

L'avis de T. COLLET

Enfin un jeu qui pulse. Après Tempest 2 000, c'est le genre de jeu "défouloir" dans lequel on ne se pose pas trop de questions.

Croyez moi, après une dure journée de boulot, rien de tel que 20 minutes de Zero 5 pour se délasser / s'exploser les yeux / ne plus sentir ses doigts (rayer la mention inutile).

L'avis du rédacteur en chef

Une fois n'est pas coutume, je donne mon avis dans un test d'un produit que TDM édite, mais ce jeu est un tel évènement que je ne pouvais taire mon engouement.

ZERO 5 est complètement "happant" comme TEMPEST 2 000. Tout en partant d'un principe simple, il renouvelle le genre avec cet univers 3D total où votre vaisseau peut vous échapper n'importe quand demandant des réflexes instantanés quant à la direction de tir. On ne peut se permettre une seule seconde d'inattention sous risque de se voir éjecté. La trépidence de la musique (très bonne techno comme dans TEMPEST 2 000 d'ailleurs), le flux de "déversements" des projectiles, la fluidité, la rapidité de votre vaisseau... tout cela contribue à créer un jeu qui ne vous lâchera pas une seule seconde une fois que vous y aurez goûté.

Je me souviens avoir entendu les critiques dithyrambiques sur TEMPEST 2 000 lors de sa sortie et avoir été extrêmement déçu la première fois que je l'ai vu, jusqu'au jour où j'y ais joué moi-même. Depuis celui-ci n'a jamais perdu une once d'intérêt et je parie que ce sera la même chose avec ZERO 5.

ZERO 5 est un hit incontournable pour la JAG et démontre une fois de plus que quelles que soient les caractéristiques d'une console, c'est la qualité du jeu qui prime. La JAG n'est peut-être plus la console la plus puissante face à une NINTENDO 64, mais bon sang qu'est ce qu'on peut s'éclater avec des jeux comme TEMPEST 2 000, ALIEN VS PREDATOR ou maintenant ZERO 5. A ce moment-là, on se fiche totalement de la taille des pixels ou du nombre de textures, l'essentiel c'est la qualité du jeu et lorsqu'on est littéralement vampirisé comme c'est le cas ici, on ne peut qu'applaudir à deux mains (et encore parce qu'on n'en a que deux) !

Pour moi ZERO 5 est un jeu à posséder absolument !!!

joy' pour JAG

Le BLACKHAWK de GRAVIS est un JOYSTICK initialement prévu pour PC. Hors, des petits malins se sont dit qu'après tout cela pourrait être intéressant de l'adapter pour la JAG afin d'avoir un vrai manche à balais pour piloter les vaisseaux de BLUE LIGHTNING ou de ZERO 5, puisque c'est le sujet du jour.

Bien sûr, le BLACKHAWK ne reprend pas tous les boutons du joypad, pour cela un report a été intégré afin de brancher un joypad pour utiliser les fonctions appelables par ceux-ci. Attention tout de même, les mouvements de rotation sont beaucoup plus rapides que sur joypad.

A noter qu'il est bien sûr utilisable sur STE/FALCON dans le port approprié et sur toute la gamme d'ordinateur ATARI par le biais de l'adaptateur de BEST ELECTRONICS.

Ce JOYSTICK sera en vente au troisième FORUM DES APPLICATIONS ATARI sur le stand de 16/32 BITS puis importé par la suite par LA TERRE DU MILIEU.

Alain COADEC

DISQUES DURS

AVEC HD-DRIVER

Quantum	Interne	Externe
SCSI 2.1 Go	1 990 F	2 490 F
SCSI 3.2 Go	2 690 F	3 150 F
SCSI 4.3 Go	2 900 F	3 300 F

Seagate	Interne
IDE 1.2 Go	1 290 F
IDE 1.7 Go	1 450 F
IDE 2.1 Go	1 490 F
IDE 2.5 Go	1 690 F
SCSI 2.1 Go	2 550 F

Fuji	Interne	Externe
SCSI 2.4 Go	3 895 F	4 310 F
SCSI 4.3 Go	5 340 F	5 550 F

SPECIAL D2D

SCANNERS

Mustek — *Drivers Atari fournis !*

Paragon 600SP II	300x600, 30bits, 1passe	1 690 F
Paragon 800SP II	400x800, 30bits, 1passe	2 290 F

SCANNERS COULEUR FORMAT A4 - A PLAT

ECRANS

Diamond

SVGA 14'	Couleur, 50Khz, 0,28 pitch	1 290 F
SVGA 15'	Couleur, 54Khz, 0,28 pitch	1 800 F
SVGA 15'	Couleur, 66Khz, 0,28 pitch	1 950 F
SVGA 17'	Couleur, 64Khz, 0,28 pitch	3 550 F
SVGA 21'	Couleur, DiamondTron	11 990 F

MEMOIRES

	0Mo	2Mo	4Mo	16Mo	32Mo
STE		290 F	490 F		
aixTT	590 F			1040 F	1480 F
MagnumST	790 F			1250 F	
Falcon030	300 F			790 F	

PHOTO-NUMERIQUE

Casio

QV10A	+ Kit de connexion ATARI	2 500 F
QV100	+ Kit de connexion ATARI	3 690 F
QV300	+ Kit de connexion ATARI	4 245 F

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.

Transport + assurance: 100 F jusqu'à 10 Kg.
Paiement: CB, Chèque à la commande.

Photographies non contractuelles.
Tous nos prix s'entendent T.T.C
et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

http://www.parx.fr

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

IMPRIMANTES COULEUR

Canon

BJC4200	Couleur 720DPI	1 490 F
BJC620	Couleur 360DPI	2 390 F

Drivers Atari fournis !

Fargo

FotoFUN!	Thermique	3 490 F

1190 F

MODEMS

USRobotics — 1290 F

Sportster	33 600 bauds + STarCall	1 290 F
Sportster	V34 Flash - 56 000 bauds	1 690 F
Courier	VEverything	1 690 F

AMOVIBLES

AVEC HD-DRIVER

Iomega

ZIP 100Mo + 1Cart.	1 190 F
Cartouche ZIP 100Mo	85 F
JAZ 1Go + 1Cart.	2 990 F
Cartouche JAZ 1Go	590 F

Nomaï

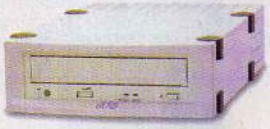
MCD 540Mo + 1Cart.	2 490 F
Cartouche MCD 540Mo	300 F

SyQuest

EZ-230 + 1Cart.	1 750 F
Cartouche 230Mo	155 F
SyJet 1.5 Go + 1Cart.	3 990 F
Cartouche 1.5 Go	720 F

LECTEURS CD-ROM

1090 F



Externe SCSI x8

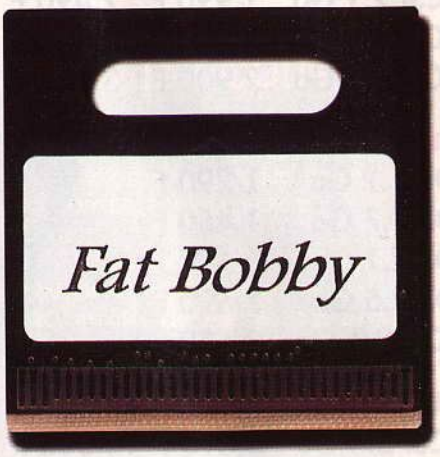
Lecteur externe SCSI x12	1 390 F
Lecteur externe SCSI x16	1 490 F

CONNECTIQUE & DIVERS

Souris compatible Atari	190 F
Tous les câbles pour Atari	DISPONIBLES

VPC ouverte du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h

FAT BOBBY



Voilà un titre Lynx qui, comme Raiden, vient d'être manufacturé alors qu'il est terminé depuis plus de trois ans. Enfin, on ne se plaindra pas de sa venue dans notre ludothèque.

Comme c'est un produit non officiel, la cartouche est une version "eprom" mais beaucoup plus esthétique que les cartouches eprom précédentes (T-TRIS, Bubble Trouble, Super Off Road...).

L'histoire & le fonctionnement

Fat Bobby, le guitariste soliste d'un groupe de rock a vu ses copains musiciens se faire kidnapper par l'infâme Docteur Mephisto. Peut-être n'aimait-il pas leur musique ?

Fat Bobby doit partir à leur recherche à travers une multitude de niveaux remplis de pièges et d'hommes de main du Dr Mephisto. Il devra collecter des notes de musique et divers bonus : sablier pour rallonger le temps imparti, croix pour la santé, blason pour l'invincibilité, flèches pour évoluer dans les niveaux. Pour se défendre, Fat Bobby n'a que sa guitare qu'il assène sur la tête de ses ennemis. Les ennemis, justement, sont nombreux et diversement équipés (bombes, pistolets, mitraillettes...). Attention aussi aux monstres gélatineux, aux bains d'acide et autres coulées de lave. Fat Bobby peut marcher, sauter, donner des coups avec sa guitare. Il peut aussi, chose qui n'est pas expliquée dans la notice, passer à travers le plancher mais en des endroits bien précis où il trouvera des notes de musique et autres options.

En appuyant sur "haut" et "bas" vous pourrez élargir le champ de vision du tableau dans lequel vous vous trouvez, ce qui vous permettra de visualiser des salles secrètes.

Un petit détail sympa, vous aurez droit à une petite scène d'intro au début du jeu et une autre pour le "Game Over".

Graphisme & jouabilité

Côté graphismes, on a vu mieux. Ils sont assez simples mais suffisamment réussis pour assurer le minimum.

Les personnages sont de bonne taille, les boss sont énormes. Le tout manque cruellement de couleurs et c'est un peu dommage.

L'animation des personnages est fluide et bien détaillée, le scrolling des arrières plans peut paraître un peu saccadé mais rien de bien grave.

La prise en main est immédiate, les fonctions du personnage étant réduites à leur plus simple expression : avancer, frapper, sauter, s'accroupir. Aucun problème détecté côté jouabilité.

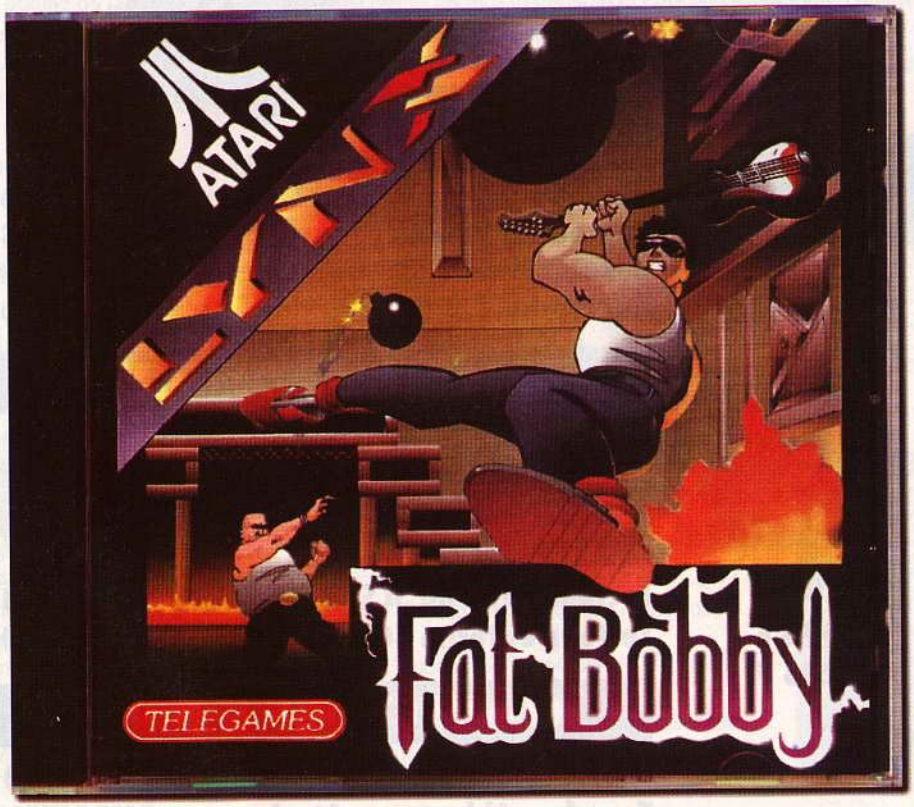
La musique

Elle est bien présente pendant le jeu ce qui rythme bien l'action mais reste répétitive et d'une qualité tout à fait moyenne. Ce ne sera pas un luxe de baisser le niveau sonore pendant les parties. Quant aux bruitages, ils sont tout ce qu'il y a de plus communs.

Intérêt du jeu

La durée de vie et l'intérêt sont les points forts de Fat Bobby. La difficulté est progressive et on a envie de s'y accrocher. Bref, ce jeu ne révolutionne pas le genre des jeux de plate-forme mais reste très sympa et prenant.

Pascal BERROCAL



Fat Bobby
LYNX
prix : 339 F
Editeur : Telegames
Distr. Française : Le Terre du Milieu

► Intérêt, durée de vie, présentation
► Pas assez de couleurs !, Musique limite (n.d.l.r. : le comble

Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?
Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !
3615 STMAG
des tonnes de programmes à télécharger,
des voix pour répondre à vos questions
des ataristes passionnés
NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS
le paradis de l'Atari, c'est ici !
1,29 F/mn

LES AVEZ VOUS TOUS ?

DTP GRAPHIKEN VOL.1

190 F
Un cd rom de cliparts avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
760 logos utilitaires divers (discipline JO, flèches...) - 300 cadres - 100 ornements de restauration - 176 graphiques pour traceur à découpe - 72 thème de la neige - 92 ornements - 182 thème de la nourriture - 69 thème royauté et noblesse - 182 ornements stylés fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.2

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
27 thème automobile - 41 type Epinal - 52 coupons - 150 thème nourriture type crayonné - 50 cadres - 130 cadre et fond thème graphique - 109 divers - 48 ornements - 50 fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

DTP GRAPHIKEN VOL.3

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF).
thème bâtiment - bureau - nourriture - cadres - fontes stylisées - divers - fêtes - maison - mariage - anniversaire - initiales - carnaval - peinture - hommes - menus - mode - musique - nature - ornements - crayonnés - jouets - sport - symbole - technique - animaux - vacances - outillage

INITIALE VOL.1

190 F
Un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
40 typos différentes

INITIALE VOL.2

190 F
un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
28 typos différentes - 115 monogrammes 120 graphiques divers.

NOUVEAU !!!

DTP GRAPHIKEN VOL.4

190 F
Une série de cliparts (EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
reprise d'élément des trois précédents : 27 automobiles - 41 divers - 10 lettrines - fruits - 100 cadres - 56 symboles - 130 divers - 72 neige - 200 cadres - 109 divers. (sans livret)

ARTWORKS

300 F
Un cd rom didactique pour apprendre à maquetter sous CALAMUS SL. 200 documents maquettés avec leur explicatif, 300 fontes, 30 images de fond... Livret disponible pour 100 F.
Cd et livret en allemand.

CALAMAXIMUS

195 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL ! 20 utilitaires pour Calamus, 50 documents types (>cal 94), 2700 Clip Art IMG, 270 graphiques CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fontes CFN. Livret des fontes pour 195 F sup. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

OMEGA

190 F
Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation...

DELTA

199 F
Contient Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation...

ALPHA

169 F
On ne présente plus l'Alpha, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor :

LINUX 68 K V2

349 F
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour.

THE COM. ATARI MINT

290 F
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XAes... Le paradis des amateurs de multitâche sur nos machine.

NET BSD

199 F
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès.

TRANSMISSION

190 F
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations...

ATARI FOREVER VOL.1

199 F
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43).

ATARI FOREVER VOL.2

199 F
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe.

A.C.M. SPACE MISSION

258 F
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale. Interface multimédia (film, texte, audio, image...)

A.C.M. WORLD WAR II

290 F
Tout sur la deuxième guerre mondiale. Interface multimédia (film, texte, audio , images, ...) et texte en anglais.

A.C.M. TIME ALMANACH

L'almanach du TIME tout en, anglais, mais avec une interface multimédia (son, image, texte, films...). un must pour connaitre ce qui se passe dans le monde sous le regard des américains.

A.C.M. HEALTH

348 F
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais. Interface multimédia (texte, image, son, film...)

A.C.M. INFOPEDIA 2.0

590 F
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Du ST à l'HADES, accédez au multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). CD ROM en anglais

BACKGROUND PHOTOS I

249 F
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit en deux versions : 640*480 et 1536*1024. Avec catalogue des photos.

BACKGROUND PHOTOS 2

290 F
Ce cd est centré sur les paysages. Le catalogue est en html et le cd contient CAB pour le lire ainsi que PICCOLO pour visualiser les images. Comme le n°1, les images sont de grande qualité et spécialement traitées pour l'impression.

ATARI PD KONZENTRAT

290 F
La compilation de toutes les disquettes de dp de la fimre allemande EU SOFT. Il y en a un paquet et cela devrait faire des heureux parmis les possesseurs de ST auxquels il se destine particulièrement. Il y a aussi un dossier FALCON.

CLASSIC

190 F
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques.

BIRD OF PREY

190 F
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable.

ATARI COMPENDIUM

190 F
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO.

JUST CALL ME INTERNET

190 F
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau.

ATARI GOLD

300 F
Un cd exeptionnel contenant 20 logiciels commerciaux : SCRIPT 4, PAPYRUS 3, E-COPY, MIDNIGHT, TOPICS, LIT.VERWALTUNG, TECHNOBOX DRAFTER, RAYSTART 2, FRACTAL IV, PIXART 3...

ULTIMATIVE CDROM

169 F
Plus de 500 mo de fichiers : jeux FALCON, icones couleur, fontes, pilotes d'impression, CPX, POV, logiciels pour PORTFOLIO...

SDK

329 F
Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk, Gnu C++, Sobozon...

GAMBLER

199 F
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!!

XPLORE

169 F
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP.

WOW !

169 F
100 DP, 500 fontes TRUE TYPE pour SPEEDO GDOS et NVDI, 30 Mo de fontes SIGNUM, 8000 cliparts...

THE VERY BEST OF A.I.

169 F
Toutes les disquettes du magazine allemand ATARI INSIDE, 60 Mo de logiciels pour INTERNET, des versions complètes, des programmes pour PORTFOLIO, le PHOTOS 95 sous forme de fichier HTML, 600 fontes CALAMUS, 250 jeux...

NCS COLLECTION

99 F pièce
Une collection de 11 cd rom thématiques. RAYTRACE (POV, 150 GIF pour POV, démos de NEON...), DTP POWER PACK (8000 cliparts, 500 fontes CALAMUS, utilitaires...), GRAFIC POWER PACK (STUDIO CONVERT version complète, programmes de dessins...), MIDI WORKSTATION (player MIDI, convertisseur d'échantillons, sons, midifiles, fichiers MOD...), DFU ONLINE (programmes de communication), BUSINESS PACK (programme de gestion financière), TEXT POWER PACK (SCRIPT CLASSIC version complète, éditeurs de texte...), FALCON DEMO SCENE (plus de 70 démos pour FALCON), STE DEMO SCENE (les meilleures démos ST), COLOUR GAMES (démos et versions complètes de jeux couleur), MONO GAMES (le plein de jeux monochrome)

LE CAS ECHEANT, ILS SONT DISPOS CHEZ VOTRE REVENDEUR

BONNES ADRESSES / P.A.

Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.

Faites-vous connaitre par le biais de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41

Toutes vos Mises en Pages

Épreuves couleur - Flashage

7, allées de Verninac - 46200 Souillac
Tél. 05 65 27 11 21 - Fax 05 65 37 01 07

La Terre du Milieu

secteur magasins

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES
du Mardi au Samedi
tél 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94
vallée de Chamonix

plus de 100 m2 dédiés à l'Atari
un stock impressionnant
studio d'enregistrement démo
Hades en démonstration

FLASHEUR ATARI
depuis 1990
avec CALAMUS SL

graphic théret

Scan couleur / Intégration d'images / Sorties Couleur

31, rue des Pommiers
93500 PANTIN
Tél. 01 48 45 53 80
Fax 01 48 45 87 44

APAK

66, boulevard Voltaire
PARIS 75011
Tél. 01 43.57.34.14 Fax. 01.43.57.34.51
Ouverture de 10h à 18h30 du mardi au samedi

HADES 68040 en DEMO
Toute configuration HADES sur demande
Réparation/Intégration/Modification
ST–STE–MEGA–TT–FALCON–HADES

vente du Falcon MKX
(Montage en RACK/TOUR)

Frontier online

Frontier Online
www.frontier.fr

tél : 01.64.97.35.06

Abonnement Internet
150 Frs/mois

DIGITAL TRACKER
DIGITAL HOME STUDIO
DIGITAL JINGLE BOX
DIGIPLAY

les logiciels audio qui boostent votre Falcon pour un tarif incroyable

Emmanuel JACCARD / 47200 LONGUEVILLE
tél. 05 53 83 41 58 / fax. 05 53 83 64 67
softjee@hol.fr

11, rue des Ecoles
59680 COLLERET
tél 03 27 67 77 67

logiciels
freeware et shareware
catalogue gratuit sur simple demande
plus de 1400 disquettes
environ 5000 logiciels

Commandez vos jeux directement chez Logitron

AAZHOM KRYPHT Falcon	190	F
RADICAL RACE Falcon	190	F
OPERATION SKUUM Falcon	190	F
SHEER AGONY DISK ST/TT	190	F
SHEER AGONY DISK Falcon	190	F
SHEER AGONY CD Falcon	190	F
SHEER AGONY CD ST/TT	190	F

frais de port inclus. Stock illimité
Règlement par chèque à LOGITRON
30, Avenue Division Leclerc
92310 Sèvres
Pour tous renseignements,
Tél/Fax : 01 46 23 13 51

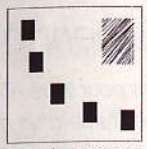
ATLANTIDE SOFTWARE

Résidence l'Olympe – Minerve A 409,
Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON
tél. 06 03 03 93 91
3615 RTEL ou STMag, Bal ATLANTIDE

**POUR La conception de Hardware & Software,
Le recrutement de développeurs spécialisés,
L'aide, la formation, les tarifs réservés adhérents,
L'Edition, l'import/export de logiciels avec traductions.**

COTISEZ ET DEVENEZ MEMBRE : Adhérent Passif ou Développeur : 100 Frs, Adhérent Actif : 300 Frs, Adhérent Honorifique : Versement libre.

**POUR FAIRE BOUGER LA SCENE ATARISTE,
une seule solution : L'UNION !**



PARX

des logiciels à votre mesure

(D2M, D-FORM, QUINCY, HD-DRIVER, STARCALL...)

Nous avons certainement le driver pour votre périphérique

9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76 / fax 02 43 56 80 47

un nouveau nom pour un nouvel avenir

WEBSPACE, STUDIO 1024, EVOLUTION

3 produits qui vont changer votre vie informatique

5, rue des Varennes 89160 LEZINNES

PETITES ANNONCES

■ Cherche à depanner log F19 Steal fh par recup boot disq N1. 04 90 62 99 94

■ Vds 20 Frs nbx Logs ST (Substation, F19, Elite) Liste au 05 59 44 93 38

■ Vds Falcon Copro FDI FA8 Cubase Audio 2.06 HD 2 Go Ecran 17' 200000F 04 93 16 84 01

■ Vds NVDI3 300 F Videomaster STE 500 F TEl: 04 93 52 81 15

■ Vds JAM 8in 8 out + DD ext. SCSI 1 Go + BJ300 + Scr. Blast + 50FTS 02 99 56 07 75

■ Cherche Jazzpianist ST, Vds 4 Pist K7260 Fostex : 1500 F Rep: 03 84 62 85 87

■ Cherche Driver pour 19' ZZ Screen Mono 02 40 78 16 44 ou THE BBS

■ Achète anciens N°"Tilt", écrire à Mr MACED Laurent N°404 Chemin Cadon Versailles 97170 Petit Bourg (Guadeloupe)

■ Vds Mem 8 Bits en Ar. de 1 Mo ou 4 Mo (55F/200F) 02 96 91 29 20

■ Rech: Foliolink pour Portfolio + ext. Mem. + Divers Marc 03 27 89 67 12

■ Falcon Tour CDX4 16/1, 4Go, FDI, FA8, CENT1, SVGA, CUB A + Div. 03 80 66 39 77

■ Vds Falcon 030 DD65 Mo Logiciels originaux ecrans tel 02 97 46 03 68

■ Vd Blow Up 1: 200 F Editeur MKS70: 200 F Ishar 256 : 100 F Dungeon Master 1+2 : 50 F Ach. éditeur Matrix 6 tel: 04 76 51 63 09

Passez vos petites annonces dans ST MAG
► tarif : 30 F les quatres lignes
texte à renvoyer accompagné du règlement à :
La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
► date limite de dépot : le 6 de chaque mois

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commanda chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon l dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique °INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditio confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adres suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1
CROWN OF CREATION 3D (superbe jeu FALCON)
~~290 F~~
240 F

2
coprocesseur arithmétique 68882 à 33 MHz (idéal pour FALCON)
~~290 F~~
199 F

3
START IT première version (stock très limité)
~~260 F~~
160 F

4
cable SCSI CENTRONIC / 504 - D25 (pour TT ou ZIP vers HD)
~~70 F~~
10 F

5
malette de nettoyage écran, calvier, unité centrale (toutes machines)
~~90 F~~
59 F

6
mémoire 8 bit 4 MO pour STE (très simple à monter)
~~590 F~~
390 F

7
M PLAYER version enregistrée (super player d'animations)
~~50 F~~
30 F

8
POWER DRIVE, ZOOL3, DINO DUDES, RAIDEN, IRON SOLDIER (pour JAGUAR)
~~189 F~~
139 F

promotions valables du 10/11/97 au 10/12/97 dans la limite des stocks disponibles

1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)

7, : disponible chez **GUILLAUME TELLO** 240, rue Estienvrin 49260 MONTREUIL BELLAY (port : envellope timbrée à votre adresse)

S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

des produits exceptionnels édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

MUSIQUE

INTERFACES JAM

Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

JAM SAMPLE CLOCK

Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

JAM TRIPLE CARD

Rallonge buffer pour port cartouche. Changez de cartouche sans éteindre votre Atari. Idéal pour ceux qui possèdent Cubase et Zero X par exemple : 350 F

QUADERNO FALCON

Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 1500 F

BATCHER

L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

VOXX

Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

GRAPHISME

L'INFOGRAPHE

Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

IMAGE COPY 4

L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

APEX MEDIA

Le programme de dessin orienté animation concoté pour la gloire du Falcon. Programmation tout au DSP, des outils et surtout une rapidité comme vous n'oseriez pas l'imaginer. Indispensable à tout infographiste sur FALCON.

APEX ALPHA

Version light d'APEX MEDIA.

PAO

PHOTOLINE

Voir publicité PAO..

BACKGROUND CD

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

CD ROMS DTP GRAPHIKEN

Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

CALAMAXIMUS

Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F
livre des fontes : 195 F

MODULE ET PILOTES CALAMUS SL

voir publicité PAO

MULTIMEDIA

RAINBOW II MULTIMEDIA

Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

INFOPEDIA

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

HEALTH PACK

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

SPACE MISSION

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

WORLD WAR II

Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

QUICKCAM ATARI

La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

CD ROMS

CD ROM ATARI FOREVER 1

Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

CD ROM ATARI FOREVER 2

La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

CD ROM COMPENDIUM

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

CD ROM BIRD OF PREY

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

LINUX 68 K 2.0

Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

THE COMP. ATARI MINT

Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit¨ache sur nos machine : 290 F

NET BSD

La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

X PLORE

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

ALPHA

On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

DELTA

Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

OMEGA

Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

TRANSMISSION

La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de lla Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

GAMBLER

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

SDK

Tout ce qu'il faut pour dévelloper sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

JUST CALL ME INTERNET

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

CLASSIC

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

DIVERS

EXTENDOS PRO

La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

CALLIGRAPHER GOLD

Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

FACE VALUE

Bibliothécaire pour Basic GFA.

LE GUIDE DE L ATARI

Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

NEMESIS

La carte accélératrice pour FALCON créée par l'équipe d'APEX MEDIA. Elle pousse le processeur à 25 mHz, le coprocesseur et le DSP à 50 mHz :590 F (250 F de pose)

VIDELITY

Le logiciel qui permet à votre FALCON d'augmenter ses résolutions. Idéal couplé avec la NEMESIS : 190 F

CROWN OF CREATION 3D

Le jeu ultime sur FALCON. Programmation DSP et true color à fond : 290 F

IMPULSE

LE casse brique ultime. Pour FALCON uniquement : 169 F

ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)

** port : 35 F logiciel– 50 F matériel – envoi en Colissimo*

HADES

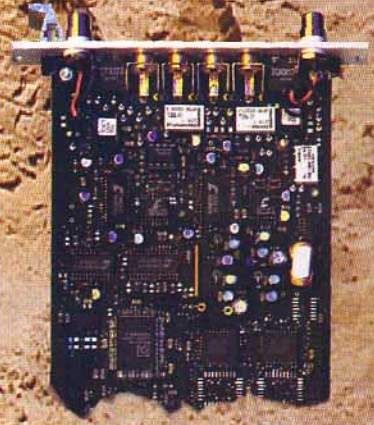
LE CLONE ATARI LE PLUS PUISSANT DU MONDE

LE MOIS D'OCTOBRE, C'EST TOUJOURS L'ÉTE !!!

Après le succès de cet été, l'operation HADES 40 à 9900 f est prolongée jusqu'à une date encore indeterminée

~~Jusqu'au 30 Septembre,~~ l'HADES 40 passe à 9990 F *

* chez LA TERRE DU MILIEU et PARX pour la configuration suivante : HADES 40, 4 Mo de RAM, carte ET 6000, disque dur 1,2 Go, clavier séparé, lecteur 1.44



STARTRACK

L'audio pro sur HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE

- 16 pistes à 44.1 Khz sur HADES 60
- 4 pistes à 44.1 Khz sur TT
- 99 pistes virtuelles
- interface SPDIF intégrée
- travail interne 24 bit
- reconnaissance du standard 96 Khz
- logiciel de mastering fourni
- entrées et sorties audio type JAM
- conception modulaire
- carte DSP 56002 compatible FALCON
- port DSP compatible FALCON...

LES OPTIONS :

68060 cadencé à 120 Mhz : + 3900 F
controlleur RAM EDO : échange gratuit
Clavier ATARI : 390 F
STARTRACK : 5990 F
Carte DSP : 2290 F
Port cartouche : tél.
Carte Fast Wide SCSI : en dévellopement
Carte réseau Ethernet : en dévellopement
Carte Flexport : en dévellopement

je désire recevoir de la documentation sur la promotion HADES 40 de cet été ainsi que sur l'HADES en général.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....

Bon à renvoyer à

LA TERRE DU MILIEU – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
ou PARX 9, rue du Pin Doré – 53000 LAVAL

Vous possédez un HADES avec une carte graphique ET 4000 et désirez passer à l'ET 6000.
Nous vous proposons le pack mise à jour ET 6000 + driver avec reprise de votre ET 4000 et son driver pour 1590 F